Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

09/06 Ausgabe 113 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

N-ZONE KOMPETENT UNABHÄNGIG EHRLICH REDAKTIONS-GARANTIE

SO EROBERT NINTENDO DEN SOMMER

SPIELE ZUM ANFASSEN

Erster Test der dt. Version **Age of Empires DS**

Der DS-Hit auf 4 Seiten **Final Fantasy III**

ZÜNDET DIE KULTSERIE AUF Wii DEN CONTROLLER-TURBO?

NEED FOR SPEED CARBON

GENIALE BILDER UND EINDRÜCKE DIREKT VON DEN ENTWICKLERN

18 SEITEN Wii-POWER

MIT EXKLUSIVEN BILDERN UND INTERVIEWS

SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

+

52-SEITEN-BEILAGE: MESSE-FÜHRER ZUR GAMES CONVENTION

4 194373 903306 09

SCHULZEIT ADE In den vergangenen Wochen wünschte sich die Redaktion mehr als einmal Hitzefrei. Tja, so ist das Arbeitsleben.

BILD: N-ZONE

VON LINKS NACH RECHTS:

OBEN:
Marius Wallat (Praktikant Redaktion)
Thomas Schreiner (Redaktion)
Steffanie Schetter (DVD-Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
René Weinberg (Layout)

UNTEN:
Christoph Kraus (Freier Mitarbeiter)
Thomas Eder (Redaktion)
Sebastian Stange (Praktikant Redaktion)

Das große Sommerloch

Gähnende Leere im August und Software-Flut im Herbst

So schlimm war es schon lange nicht mehr: das Sommerloch! Die Veröffentlichungslisten für den Monat August weisen eine erschreckende, gähnende Leere für alle Nintendo-Plattformen auf. Wer jetzt aber denkt, dass er mit Nintendo aufs falsche Pferd gesetzt hätte, der irrt. Auch für PC, PlayStation 2, PSP und Xbox (360) sieht es kaum besser aus. Das schlägt sich natürlich auch in unserem Testteil nieder, wo wir diesen Monat zum ersten Mal in der aktuellen Konsolen-Ära nicht einen einzigen GameCube-Titel vorweisen können. Aber auch für DS und Game Boy sieht es äußerst mau aus. Um euch trotzdem etwas bieten zu können, haben wir uns die Finger wund telefoniert und unseren US-Korrespondenten Heinrich zu EA nach Seattle geschickt. Das Ergebnis: Tolle Infos zu *Need for Speed Carbon* (welches für so ziemlich jede Plattform erscheint) und *Madden NFL 07*, exklusive Interviews, Infos oder Bilder zu den Wii-Titeln *Super Monkey Ball: Banana Blitz, Rayman Raving Rabbids, Tony Hawk's Downhill Jam* und *Marvel Ultimate Alliance* sowie geniale Berichte zu den DS-Toptiteln *Final Fantasy III* und *Siedler 2* plus brandheiße neue Infos zu den Pokémon-Spielen für DS.

SPANNENDE REPORTAGEN UND KULTIGE BEGEGNUNGEN

Darüber hinaus haben wir uns in den Fürther Stadtpark aufgemacht und getestet, wie die neuen Touch-Generation-Spiele – wie beispielsweise *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* – bei der angepeilten neuen (älteren) Nintendo-Zielgruppe tatsächlich ankommen – mit teilweise sehr lustigen Ergebnissen. Lest alle Infos hierzu ab Seite 44. Für Nintendo-Fans besonders spannend dürfte auch unsere Reportage ab Seite 82 sein. Hier stellen wir euch nämlich sämtliche Filme und Fernsehserien vor, die mit Nintendo und Videospielen zu tun haben. Unseren Plus-Abonnenten können wir den spielemäßig trostlosen August mit ein paar weiteren Schmankerln auf DVD versüßen. So präsentieren wir euch auf dem Silberling die kniffligsten Leserprobleme bei *New Super Mario Bros.* und zeigen euch, wie *Mario Kart DS*-Profis Rennen fahren. Denn extra für unsere DVD haben wir den offiziellen deutschen Meister in *Mario Kart 64* gegen den Weltrekordhalter auf einigen *Mario Kart DS*-Strecken, Sascha Bräuninger, antreten lassen. Das solltet ihr nicht verpassen! Für nächsten Monat erwarten wir auch endlich wieder neue Infos und Bilder zu den Wii-Krachern *Super Mario Galaxy* und *Zelda: Twilight Princess*.

Viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe wünscht euer N-ZONE-Team

INHALT

NEWS

10 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGE

42 Online mit DS und Wii
44 Touch! Generations – Spiele zum Anfassen
80 Entwicklertagebuch Panzer Tactics DS
82 Spiel-Filme
86 Limited Editions, Teil 2
88 Flashback

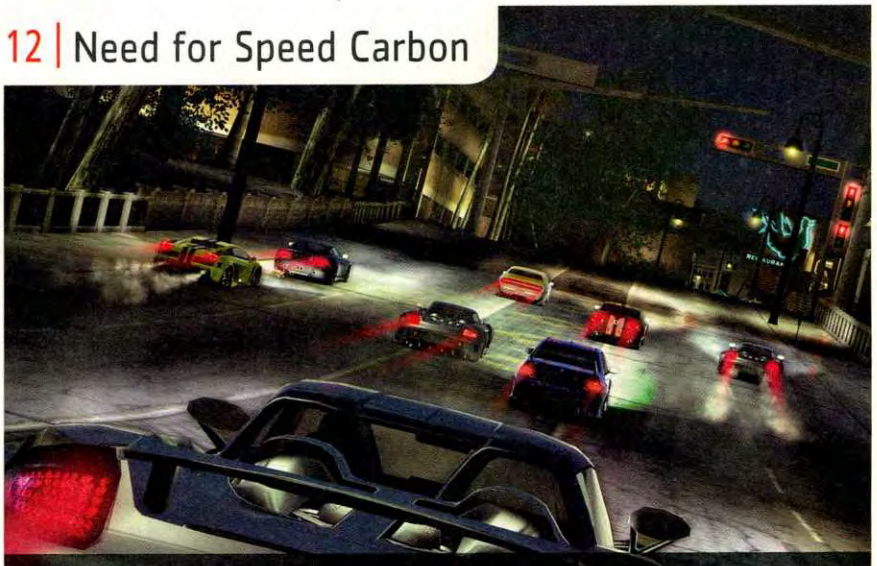
JEDEN MONAT

04 Plus-Abo
94 Mini-Abo
71 DS-Abo
70 Hardware & Zubehör
96 Impressum
50 Infocenter
72 Leserbriefe
97 Nachspiel
76 Spielerforum
98 Vorschau
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Actionloop	10
Age of Empires: The Age of Kings	60
Animal Crossing: Wild World	11
Anstoss Action	67
Asphalt Urban GT	91
Castlevania: Portrait of Ruin	36
Children's Picture Book DS	69
Danny Phantom: Sein größter Gegner	90
Die Siedler II	40
Elebits	21
Final Fantasy III	32
Fluch der Karibik 2	64, 66
Garfield und seine neun Leben	67
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	30
Madden NFL 07	17
Marvel Ultimate Alliance	26
MegaMan Battle Network 6	91
Monster Trucks DS	65
Need for Speed Carbon	12
New Super Mario Bros.	90
Pokémon Diamond & Pearl	38
Prince of Persia: The Two Thrones	92
Rainbow Islands	65
Rayman Raving Rabbids	22
Rune Factory	69
Super Monkey Ball Banana Blitz	18
Splinter Cell Double Agent	28
Super Smash Bros. Melee	92
Tony Hawk's Downhill Jam	24
Trauma Center: Under the Knife	92
Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2006	91

12 | Need for Speed Carbon



VORSCHAU: Brandheiße Informationen zum neuen NfS und weiteren Wii-Titeln!

28 | Splinter Cell Double Agent

VORSCHAU: Wir haben Sams neuestes Abenteuer für euch angespielt.

44 | Touch! Generations - Spiele zum Anfassen

REPORTAGE: Mit Tetris, Gehirn-Jogging und Co. durch den Sommer!

Final Fantasy III | 32

VORSCHAU: Erste Eindrücke vom Remake des beliebten Klassikers

Age of Empires: The Age of Kings | 60

TEST: So schlägt sich die beliebte Strategie-Reihe auf dem DS!

Spiel-Filme | 82

REPORTAGE: Alles Wissenswerte über Nintendos TV- und Leinwandauftritte!

VORSCHAU

Wii

21 Elebits
17 Madden NFL 07
26 Marvel Ultimate Alliance
12 Need for Speed Carbon
22 Rayman Raving Rabbids
18 Super Monkey Ball Banana Blitz
24 Tony Hawk's Downhill Jam

GameCube

30 LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie
28 Splinter Cell Double Agent

Nintendo DS

36 Castlevania: Portrait of Ruin
40 Die Siedler II
32 Final Fantasy III
38 Pokémon Diamond & Pearl

TEST

Nintendo DS

60 Age of Empires: The Age of Kings
64 Fluch der Karibik 2
65 Monster Trucks DS
65 Rainbow Islands

Game Boy Advance

67 Anstoss Action
66 Fluch der Karibik 2
67 Garfield und seine neun Leben

TIPPS

GameCube

92 Prince of Persia: The Two Thrones
92 Super Smash Bros. Melee

Nintendo DS

91 Asphalt Urban GT
90 Danny Phantom: Sein größter Gegner
90 New Super Mario Bros.
92 Trauma Center: Under the Knife

Game Boy Advance

91 MegaMan Battle Network 6
91 Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2006

DVD-INHALT

SEITE 1:
THEMA DES MONATS

Age of Empires: The Age of Kings

BILD: THQ

VORSCHAU

Nintendo DS:
Castlevania: Portrait of Ruin
Metroid Prime Pinball

TEST

GameCube:
Ab durch die Hecke
Super Monkey Ball Adventure

Nintendo DS:
Ab durch die Hecke
Fluch der Karibik 2
Puyo Pop Fever

Game Boy Advance:
Fluch der Karibik 2
Garfield und seine neun Leben
Kim Possible – Dr. Drakkens Untergang
Mega Man Battle Network 6

BONUS

Duell der Mario-Kart-Profis
Highscore-Marathon: Mario Kart DS
Leser fragen, N-ZONE hilft:
New Super Mario Bros
Lesertest: New Super Mario Bros.

SPIEL-TRAILER

Age of Empires: The Age of Kings
Need for Speed Carbon
Rayman Raving Rabbids: Fakt #2
Tomb Raider: Legend

FILM-TRAILER

Die Super-Ex
Geheime Staatsaffären
Open Water 2
Wie sehr liebst du mich?
Zum Glück geküsst

BONUS: Gipfeltreffen der Mario-Kart-Profis BILD: N-ZONE

BONUS: N-ZONE hilft euch durch New Super Mario Bros. BILD: N-ZONE

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 09/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 2:

DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

PlayStation 2:
Forbidden Siren 2
Formel Eins 06
GTA Liberty City Stories
Metal Gear Solid 3: Subsistence
Shinobido
Street Fighter Alpha Anthology
Suikoden V
Syphon Filter: Dark Mirror
Tekken: Dark Resurrection
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble
World Tour Soccer 2

Bonus:
Metal Gear Saga Vol. 1: Ein Überblick
PlayStation Masters No. 5

PlayStation Portable:
Gangs of London
MGS Digital Graphic Novel
Micro Machines V4

Spiel-Trailer:
LocoRoco

MICROSOFT

Xbox 360:
Chromehounds
Dead Rising
Enchanted Arms
MotoGP 2006
Prey
Too Human

Bonus:
Halo 3: Die Entstehung des E3-Trailers
Rainbow Six Vegas (Präsentation)
Zu Gast auf Microsofts E3-Party

Xbox:
FlatOut 2
Sensible Soccer

Spiel-Trailer:
Der Herr der Ringe – Schlacht um Mittelerde II

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif, Österreich; Tel: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: NINTENDO

DIE POKÉMON-INFO-WELLE!
Unser Japan-Korrespondent hat ganz neue Infos zu den *Pokémon*-Editionen *Diamond & Pearl* aufgetrieben.

BILD: N-ZONE

WENIGER IST MEHR
In *Castlevania: Portrait of Ruin* wurden die lästigen Stylus-Einlagen kurzerhand wegrationalisiert. Endlich weg damit!

BILD: THQ

STRATEGIE-GENRE AUF DS IM HÖHENFLUG
Age of Empires: The Age of Kings konnte im Test 82 Prozent ergattern. *Die Siedler* rücken im Herbst für den DS nach.

BILD: N-ZONE

ACTION? GIBT'S HIER NICHT!
Vielleicht hätte den Entwicklern von *Anstoß Action* jemand die Bedeutung des Wortes Action erklären sollen!

BILD: N-ZONE

VERPENNTER KATER
Ein Leben hätte uns schon genügt: *Garfield und seine 9 Leben* für Game Boy enttäuschte im Test auf ganzer Linie.

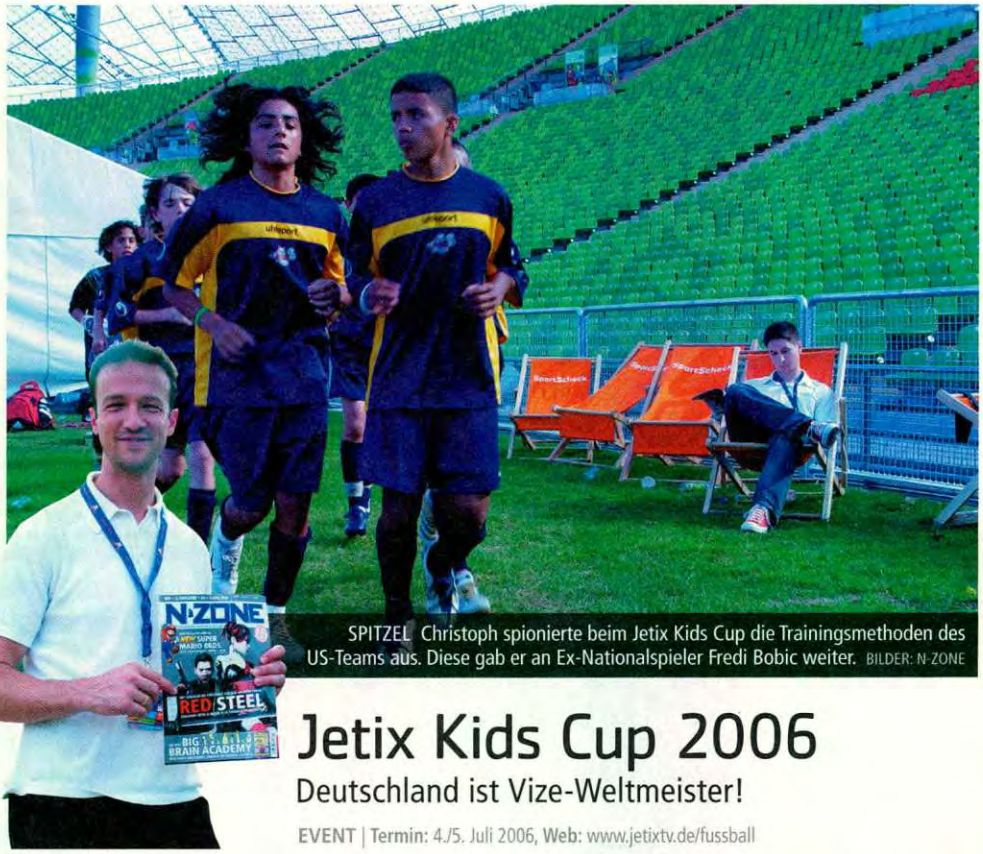
KETTENREAKTION Verbindet ihr mehrere Kugeln miteinander, gibt's einen satten Punktebonus. BILD: N-ZONE

Actionloop

Es muss zusammen, was zusammengehört!

GESCHICKLICHKEIT | **Termin:** 27. Oktober 2006, **Web:** www.nintendo.de

Als Download bei Xbox Live Arcade war *Zuma* ein echter Überraschungshit – im Herbst erscheint das süchtig machende Geschicklichkeitsprinzip unter dem Titel *Actionloop* für den DS! Als Entwickler zeichnen übrigens die Puzzle-Experten von Polarium verantwortlich. Ihr klickt mit dem Stylus farbige Kugeln in Richtung einer Spirale, auf der sich weitere Bälle befinden. Liegt eine bestimmte Anzahl an Kugeln nebeneinander, lösen sich diese auf. Combos, Kettenreaktionen, 99 Challenge-Rätsel, Rumble-Pak-Kompatibilität und ein Zweispieler-Modus machen das Puzzle-Vergnügen perfekt! **(ck)**



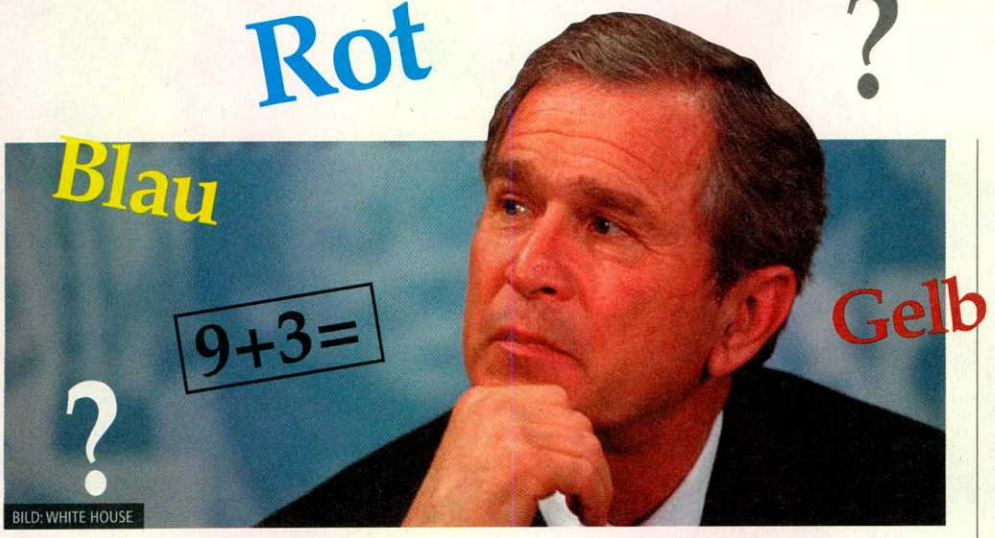
SPITZEL Christoph spionierte beim Jetix Kids Cup die Trainingsmethoden des US-Teams aus. Diese gab er an Ex-Nationalspieler Fredi Bobic weiter. BILDER: N-ZONE

Jetix Kids Cup 2006

Deutschland ist Vize-Weltmeister!

EVENT | **Termin:** 4./5. Juli 2006, **Web:** www.jetixtv.de/fussball

Ähnlich wie bei der „großen" WM schlugen sich die Deutschen auch beim „Jetix Kids Cup 2006" wacker und scheiterten erst in letzter Instanz. 24 Teams aus 12 Nationen bolzten Anfang Juli im Münchener Olympiastadion für die gute Sache, ein Schulprojekt der Unicef. Nintendo unterstützte das Event als Hauptsponsor mit einem Truck voller Demo-Stationen und rundete so das musikalische Rahmenprogramm ab. Zwar verteidigte die Jungenmannschaft der USA im Finale ihren Titel. Dennoch rief uns ein enttäuschter deutscher Kicker nach der 3:0-Niederlage beim Abgang in die Kabine trotzig zu: „Wir waren trotzdem besser!" **(ck)**



Mr. President, wie fit ist Ihr Gehirn?

Das etwas andere Geburtstagspräsent ans Weiße Haus!

Anlässlich des 60. Geburtstags von US-Präsident George W. Bush schnürte die PR-Abteilung von Nintendo of America ein Paket mit einem DS Lite, dem IQ-Trainer *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* und einem Brief: „Keine Angst, 60 zu werden ist ein aufregender Meilenstein. Möglicherweise sind Sie an Möglichkeiten interessiert, die Sinne wach zu halten. Hier kommen wir ins Spiel!", lauten einige Auszüge des Anschreibens. Ob man einen Gehirntrainer allerdings als Wink mit dem Zaunpfahl interpretieren kann, ist eine andere Frage. Autsch! **(ck)**

GEWINNSPIEL

Ey-oh, Captain Jack!

Zusammen mit Future hat Buena Vista Games für euch ein dickes Karibik-Überlebensset geschnürt – zu gewinnen gibt's:

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96!
Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „27". Einsendeschluss ist der 5. September 2006.

Beantwortet die folgende Frage: Wie heißt der Captain, den Johnny Depp in *Fluch der Karibik 2* spielt?
Ein Tipp: Ein Rapper nannte sich in den 90ern genauso!

NEWS-TICKER

BILD: N-ZONE

PRAKTIKANTEN GESUCHT! Ab September besetzen wir wieder zwei neue Praktikantenstellen: Wenn ihr volljährig seid, eine gute Schreibe habt, schon seit Jahren spielt und mindestens zwei Monate Zeit habt, könnt ihr euch mit Lebenslauf und Probeartikeln bei uns bewerben – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth). „Einfach turbogeil!", schwärmen unsere derzeitigen Praktikanten Marius und Sebastian vom Arbeitsklima, nachdem wir ihre Mundfesseln lösten.

SPIEL DER ZUKUNFT? Auf Schloss Berlinghoven im rheinischen St. Augustin findet derzeit ein interessantes Projekt des Fraunhofer-Instituts statt. Forscher untersuchen, ob die Vermischung von Realität und Spiel irgendwann massenmarkttauglich ist. Hierfür werden vorher ausgewählte Testspieler in ein agentenartiges Szenario versetzt und verhindern mittels PDA, 3D-Brille und anderen Gadgets eine Epidemie.

ONLINE-TAGEBUCH Die Macher von Red Steel berichten künftig in einem Internet-Tagebuch über den Entwicklungsfortschritt und geben interessante Anekdoten preis. Ihr erreicht den Blog unter blog.ubi.com/redsteel.

Animal Crossing: Wild World

Was ist los im August?

5./12./19./26. August: Feuerwerk (19.00 Uhr bis Mitternacht)
Das gibt's nur diesen Monat: Sprecht mit Bürgermeister Törtel und bekommt von ihm eine Wunder- und eine Römerkerze! Ab 19 Uhr könnt ihr dann ein prächtiges Feuerwerk auf dem oberen Screen bestaunen.

20. August: Insektikus-Turnier (12 bis 18 Uhr)
Und noch ein Präsent vom Bürgermeister: Quatscht Törtel an und lasst euch ein Fangnetz schenken, um am Insektikus-Turnier teilzunehmen. Wer bis 18 Uhr den dicksten Brocken abliefert, gewinnt!

Verpasst?
Wer zwischen dem 17. und 23. Juli online gespielt hat, durfte sich über eine Feuerblume im NES-Look freuen, die ihr per virtueller Post zugesandt bekommen habt. Dies ist bereits das zweite Bonus-Item mit der Piranha-Pflanze, die man sich an Ostern ergattern konnte. Uns hat diese Information leider zu spät erreicht, um die Nintendo-Aktion in der letzten N-ZONE anzukündigen.

Fakten

- Brandneuer Team-Modus
- Drei Fahrzeugkategorien
- Über 50 lizenzierte Vehikel
- Bossduelle finden auf Bergstrecken statt.
- Nur Nachtrennen verfügbar
- Mit der kanadischen Schauspielerin Emmanuelle Vaugier!

REIBUNGSVERLUST Abgründe und steile Felswände sorgen für enge Platzverhältnisse auf den Canyon-Strecken. BILD: ELECTRONIC ARTS

Need for Speed Carbon

Nachtaktive Rennställe machen Großstadt-Asphalt und Gebirgsstraßen unsicher!

AUTOR: HEINRICH LENHARDT

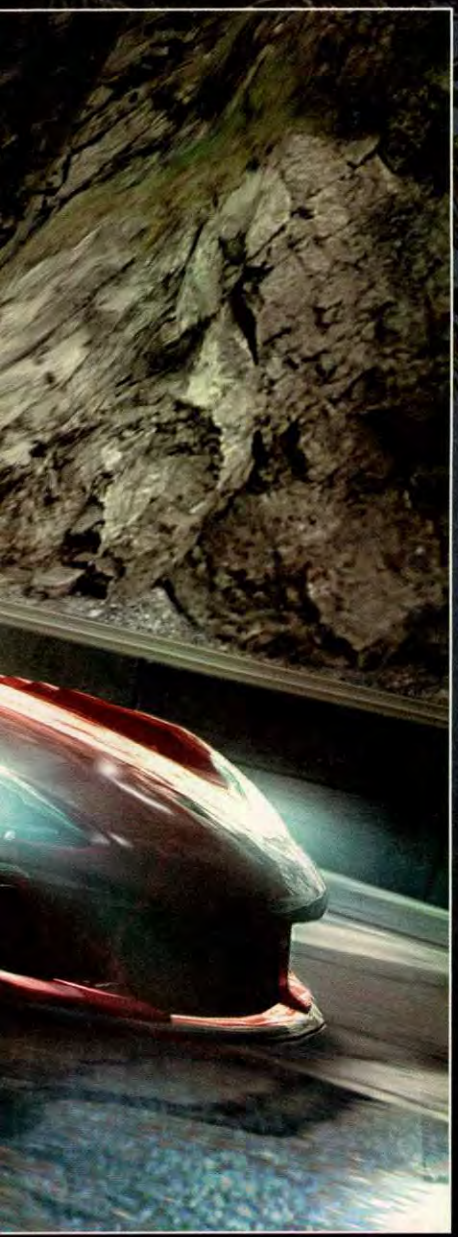
In ein paar Stunden wird der Berufsverkehr wieder die Straßen verstopfen. Aber um diese Uhrzeit liegen die braven Pendler noch in ihren Betten und die vereinsamten Verkehrswege werden zum Austragungsort illegaler Straßenrennen. Acht Fahrzeuge rasen in halsbrecherischem Tempo ihrem Ziel entgegen, wir liegen dabei ganz gut im Feld. Vor uns sehen wir ein Crew-Mitglied aus dem eigenen Rennstall. Genauer gesagt ist es ein „Blocker": Ein Icon verrät, welches Rivalen-Auto er im Visier hat. Ein Tastendruck genügt und der Helfer wird aktiviert, fachmännisch bedrängt und das Gegnerfahrzeug verlangsamt – und wir brausen mit einem Nitro-Stoß ungefährdet als Erster über die Ziellinie.

Auch ein Zuschnellfahrer braucht mal Beistand: Der Rennstall-Aspekt ist eine der wichtigsten Neuerungen, durch die sich das nächste *Need for Speed*-Modelljahr auszeichnet. *Carbon* verspricht auch eine neue Dimension bei den Tuning-Gestaltungsmöglichkeiten, deutlichere Steuerungsunterschiede zwischen seinen drei Fahrzeugkategorien und eine brandneue, besonders schnelle, steilkurvige, nervenkitzelnde Rennvariante namens Canyon Racing.

NÜTZLICHE STRASSENHELFER

Vor dem Rennen darf übers Personal gegrübelt werden: Welchen Helfertyp wollt ihr beim nächsten Startfeld einschmuggeln? Einen Blocker, einen Windschatten – und damit Zusatzgeschwindigkeit – spendenden Drafter oder einen Scout, der Abkürzungen aufspürt? Der kollegiale Beistand ist ähnlich wie Nitro oder Speedbreaker-Zeitverlangsamung eine gezielt einsetzbare Hilfe mit kurzer Wirkungsdauer und simpler Bedienung: Taste drücken, fertig.

Noch ein spannender Aspekt zur Personalwahl: Neben den Assi-Funktionen während der Rennen können die Angestellten weitere angenehme Nebenwirkungen einbringen. Zum Beispiel als Strippenzieher dafür sorgen, dass die Polizei nicht

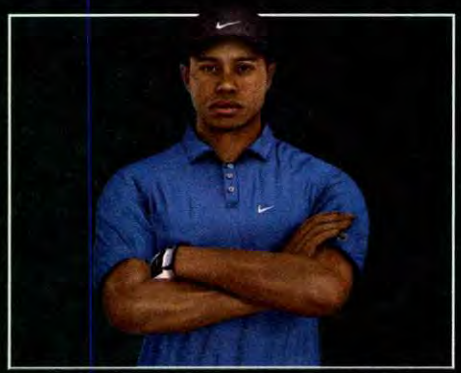


WEITERE Wii-TITEL VON EA

Electronic Arts kündigte neben *Need for Speed Carbon* noch fünf weitere Wii-Spiele an: Allesamt Vertreter etablierter Serien, welche den besonderen Controller „voll ausnutzen" sollen.

Auf Electronic Arts' allsommerlicher Pressekonferenz gab es kürzlich so einiges in Sachen *Need for Speed Carbon* zu sehen: echte Tuner-Autos, die leibhaftige Emmanuelle Vaugier und einige spielbare Versionen ... ,aber eine Wii-Fassung wurde nicht gezeigt. Denn man ist sich noch nicht ganz sicher, wie die Steuerung genau funktionieren wird: „Es gibt sicher andere Genres, die vom Wii-Controller mehr profitieren als wir", stapelt Produzent Larry LaPierre etwas tief. Ob die Fahrzeugsteuerung wie bei *Excite Truck* per Remote erfolgen wird, ist derzeit noch fraglich. Um die notwendige Feinfühligkeit fürs Drifting-Geschleuder zu gewähren, könnte es auch eine Auslagerung auf den Nunchuk-Knüppel geben.

Bei Electronic Arts macht man sich nicht nur wegen *Need for Speed Carbon* und *Madden NFL 07* (siehe Vorschau in dieser Ausgabe) viele Gedanken zum Thema Wii-Steuerung. Vier weitere Titel kündigte der Software-Riese für Nintendos neue Konsole an und betont, dass diese Versionen „speziell designt" werden, um dem innovativen Controller gerecht zu werden. Konkret erwarten uns Wii-Wiedergeburten von *Tiger Woods* (Wii-Remote wird zum Golfschläger), *SSX* (Snowboard-Renner), *Harry Potter* (kindgerechtes Action-Adventure, Remote hat Zauberstab-Potenzial) und *Der Pate* (harte Mafiafilm-Adaption für die „Großen"). Genaue Erscheinungstermine blieb diese Ankündigung noch schuldig.



Wii-TIGER EA enthüllte eine Reihe neuer Wii-Titel, unter anderem ein neues *Tiger Woods*. BILD: ELECTRONIC ARTS

AM STEUER Gerne hätten wir aber auch Hand an die Wii-Version von *NfS: Carbon* gelegt. BILD: N-ZONE

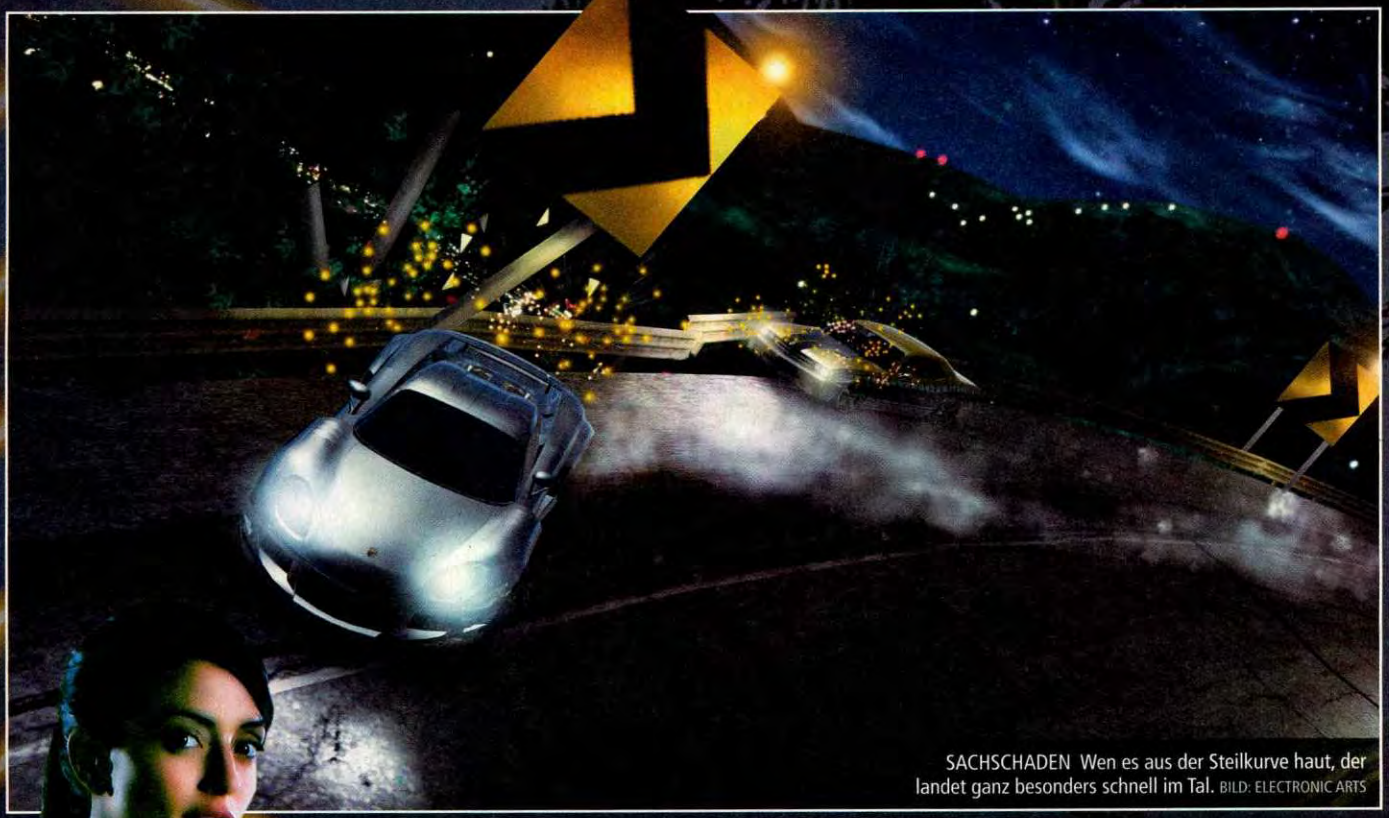
so schnell auf unsere Rennaktivitäten in einem Bezirk aufmerksam wird. Oder als Mechaniker günstigere und weitreichendere Tuning-Optionen freischalten.

FAHRVERHALTENSFORSCHUNG

Gefahren werden lizenzierte Realwelt-Autos, „über 50" an der Zahl und mit vielen bekannten *Need for Speed*-Marken wie Porsche, Lamborghini, Ford oder Mitsubishi an Bord. Interessant ist die Aufteilung der Karren in drei Kategorien, deren Fahrgefühl sich deutlich voneinander unterscheidet. Muscle Cars sind Wuchtbrummen mit fettem Motor, doch eher schwammiger Straßenlage. Unter Tuner Cars fallen frisierte Kompakt-Rennsemmeln, die mit weniger PS, aber überragendem Handling aufwarten. In der Abteilung „Exoten" findet man die teuren Über-Sportwagen, die besonders bei Beschleunigungswerten glänzen. Welche Klasse ihr wählt, hat Auswirkungen auf Startsektor und anheuerbares Crew-Personal. Auch gegnerische Rennställe sind spezialisiert und deren Heimatrevier-Strecken für die jeweilige Autoklasse besonders günstig ausgelegt.

REVIERE SICHERN

Der langfristige Spielerfolg wird bei *Need for Speed Carbon* an der Anzahl der Sektoren gemessen, die euer Rennstall kontrolliert. Eine „Eroberung" gelingt, indem man die Bestzeiten der hier ansässigen Gang unterbietet und deren Vertreter in entsprechend verbissenen Rennen besiegt. Gebietskontrolle bringt uns nicht nur mehr Ansehen ein, sondern auch Rabatte bei den Werkstätten und Zugriff auf neues Personal. Eure Fortschritte werden durch neue Story-Videoclips belohnt, bei denen gefilmte Schauspieler serientypisch mit Computergrafik-Hintergründen kombiniert werden. Das sollte alleine schon deshalb hübsch aussehen, weil die kanadische Schönheit Emmanuelle Vaugier die Rolle von Nikki übernimmt, dabei handelt es sich um die Ex-Freundin unseres Rennhelden.



SACHSCHADEN Wen es aus der Steilkurve haut, der landet ganz besonders schnell im Tal. BILD: ELECTRONIC ARTS

LANDPARTIE Wird die Polizeipräsenz in der Großstadt lästig, weichen die Straßenrenner auf Landstraßen in der Peripherie aus. BILD: ELECTRONIC ARTS

Ähnlich gut sehen auch die Strecken selber aus, wobei die Mehrzahl der Rasereien ähnlich wie bei den *Underground*-Titeln in den heißen Nächten der städtischen Metropolen ablaufen wird.

Aber Vorsicht: Je öfter man einen bestimmten Spielsektor als Rennbahn missbraucht, desto stärker wächst im Gegenzug die Aufmerksamkeit der Ordnungshüter. Die Cops sind ein weniger dominantes Spielelement als bei *Most Wanted*, können mit ihrem aggressiven Einschreiten jedoch ernsthaft lästig werden. So werdet ihr motiviert, auch mal das polizeilich weniger gut überwachte Umland zu besuchen und Bekanntschaft mit dem Canyon-Racing zu machen.

SCHNELLER ABWÄRTSTREND

Wer ist eigentlich auf diese brillante Idee gekommen, sich Wettrennen auf steilen Gebirgsstraßen entlang tödlicher Abgründe zu liefern? Ursprünglich waren dies nicht die Spieldesigner, sondern die Untergrund-Szene der japanischen Straßenrenner. „Touge Racing" nennt man dort das Bedürfnis, extrem hügelige Verkehrswege herabzuschlittern. Da spielt man nicht nur um den Sieg, sondern auch um sein Leben: Wer sich in der Kurve verbremst, kann nicht immer auf eine Leitplanke von lebensrettender Stabilität hoffen.

REVIER-BESTIMMUNG Die Wahl der Autokategorie des eigenen Rennstalls bestimmt den Startsektor. BILD: ELECTRONIC ARTS

IM DUNKELN IST GUT FLITZEN Dürfen nicht fehlen: Stadtrennen in Underground-Manier. BILD: ELECTRONIC ARTS

KLASSENKAMPF Der Dodge im Vordergrund gehört in die Muscle-Car-Klasse: dicker Motor, eher schwammiges Handling. BILD: ELECTRONIC ARTS

CANYON-DUELL Dicht dranbleiben, ohne anzudotzen. Und bloß nicht aus der nächsten Steilkurve tragen lassen. BILD: ELECTRONIC ARTS

Bei *Need for Speed Carbon* gibt es gleich mehrere Canyon-Regionen zu erobern, darunter auch der namengebende Carbon-Canyon in Südkalifornien. Hat man durch einige Rennerfolge genug Aufmerksamkeit auf sich gelenkt, folgt die Herausforderung vom jeweiligen Revierboss zu einem prestigeträchtigen Canyon-Duell. Dieser Spielmodus ist in zwei Etappen unterteilt: Zunächst seid ihr der Verfolger, der möglichst dicht am vorausfahrenden gegnerischen Wagen bleiben muss. Je geringer der Abstand dabei gehalten wird, desto mehr Punkte rauschen analog zur Distanz aufs Konto. Danach werden die Rollen getauscht, nun verteidigt man als Führender das Punktepolster gegen den von hinten drängelnden Rivalen. Zu großer Abstand, Kollisionen und Freiflüge in den Abgrund können ein solches Duell vorzeitig beenden.

Die steilen Canyon-Kurse verlangen zudem einige Umstellungen bei den Fahrgewohnheiten. Bergauf geht es noch relativ gemütlich zu und ein dicker Motor ist von Vorteil. Bergab ist Geschwindigkeit weniger das Problem; da sind wendige Autos gefragt, die locker durch die Steilkurven driften können. „Es gibt eine Menge Faktoren, die wir beim Design einer Canyon-Strecke berücksichtigen", betont Produzent Larry LaPierre, „vor allem die Platzierung der Kurven, wie scharf sie sind, und an welchen Stellen Schotter auf der Fahrbahn liegt."

INTERVIEW mit Executive Producer Larry LaPierre

» Canyon-Rennen sind nachts viel beeindruckender! «

Volltanken, Ölwechsel, Interview geben: Executive Producer Larry LaPierre fand bei aller Need for Speed die nötige Muße, um vor unserem Interview-Mikrofon zu parken.

Bis zu acht Fahrzeuge sind jetzt in einem Rennen unterwegs, wie habt ihr diese Steigerung hingekriegt?
Larry LaPierre: Das erforderte eine ganze Reihe von Verbesserungen bei unserer Technologie: Speicherplatz-Optimierungen und Verbesserungen bei der künstlichen Intelligenz.

Wie stark bestimmt der neue Teamaspekt das Spielgefühl?
Die Crew-Taktik wurde ähnlich integriert wie Turbo und Speedbreaker – als zusätzliche Option, aber nicht als Ablenkung. Wir waren vorsichtig, die richtige Balance zu finden und haben es bewusst simpel gehalten. Es gibt immer nur ein Crew-Mitglied im Rennen, dafür gibt es einen bestimmten Button. Durch diese Einfachheit funktioniert das Feature so gut.

Zur künstlichen Intelligenz fällt uns bei *Need for Speed* immer „Gummiband-KI" ein. Also das Phänomen, dass die Computergegner sich so stark der Fahrleistung des Spielers anpassen, dass es manchmal unglaubwürdig wirkt.
Wir versuchen immer, den Anteil der Gummiband-KI zu reduzieren, es ist ein Balance-Akt. In den letzten Jahren begannen wir da einen neuen Weg zu gehen, indem wir anpassungsfähige künstliche Intelligenz verwenden. Wir analysieren, wie gut du im Spiel bist, und wenn du ständig an den Gegnern vorbeirast, nimmt das Programm einige Änderungen vor, damit es schwerer für dich wird. Es ist alles eine Frage der Balance: Das Spiel soll zum einen eine echte Herausforderung bieten, zum anderen soll es die Leute nicht frustrieren, weil sie ständig verlieren.

Die Schadensdarstellung bei *Need for Speed*-Autos hält sich eher in Grenzen. Liegt das nur an den Sorgen der Lizenzgeber?
Das erfordert auch einiges an Programm-Ressourcen. Du hast hier ein Spiel mit vielen Tuning-Möglichkeiten, all den veränderbaren Karosserieteilen, Vinyls und so weiter. Wenn du dich da entscheidest, Fahrzeugschaden detaillierter zu zeigen, dann muss das auch von irgendwo herkommen – und wir meinen, dass die Bandbreite des Programms eigentlich schon gut ausgereizt ist.

Eure Rennspiele fanden zuletzt entweder im Hellen (*Most Wanted*) oder im Dunkeln (*Underground*) statt. Warum macht ihr kein Spiel, dass sowohl Tag- als auch Nachtrennen ermöglicht?
Um ein Spiel sowohl mit Tag- als auch Nacht-Rennen zu machen, müssten wir einiges von der Größe der Spielwelt aufgeben. Es ist nämlich ein nicht zu unterschätzender Aufwand, die einzelnen Strecken wirklich detailliert auszuleuchten. Bei *Carbon* haben wir uns erneut für Nachtrennen entschieden. Das liegt vor allem daran, dass da die Canyon-Rennen viel beeindruckender sind und besser rüberkommen, als wenn sie am helllichten Tage stattfinden würden.

Welche Rolle spielt die Polizei bei *Carbon* genau?
Mir kam es darauf an, die Cops wieder im Spiel zu haben, sie aber nicht ganz so häufig in Erscheinung treten zu lassen wie bei *Most Wanted*. Jetzt lassen sie sich erst nach einer gewissen Zeit blicken und du wirst gewarnt, wenn du in ein Revier mit Polizeipräsenz gehst. Aber wenn die Cops kommen, dann mit aller Macht. Eine Verfolgungsjagd in *Carbon* ist etwa mit dem vergleichbar, was dich im fortgeschrittenen Stadium bei *Most Wanted* erwartet hatte. Das sorgt für entsprechende Spannung: Wenn die Polizeilichter hinter deinem Wagen angehen, dann sollen sich deine Nackenhaare vor Angst aufstellen ...

ALLE ACHTUNG Bis zu acht Fahrzeuge (inklusive eures Wagens) treten jetzt bei Renn-Events an. BILD: ELECTRONIC ARTS

FUNKE SPRINGT ÜBER Man erfreue sich an der vorhandenen Leitplanke, einige Gebirgsstraßen bieten da weniger Sicherheit. BILD: ELECTRONIC ARTS

DRIFTER-COMEBACK

In gründlich überarbeiteter Form kehrt der aus *Underground* bekannte Drifting-Modus zurück. Sehr sinnvoll, denn die Meisterung dieser Fertigkeit ist beim Bergab-Bereich von Canyon-Rennen hilfreich. Beschleunigen, ab in die Kurve und schon bricht das Heck aus – durch fein dosiertes Gasgeben und Herumreißen der Lenkung haltet ihr diesen Schleudergang so lange wie möglich aufrecht. Gepunktet wird in speziell markierten Streckenbereichen, neben dem Ausfallwinkel wirkt sich außerdem auch die Fahrgeschwindigkeit auf die Wertung aus.

BIEG' ES DIR ZURECHT

Ihr habt nicht nur ein Need nach Speed, sondern auch dringende Tuning-Bedürfnisse? Da winkt bei *Carbon* die totale Selbstverwirklichung dank eines blumig betitelten neuen Features namens „Autosculpt". All die schönen Einzelteile wie Scheinwerfer, Spoiler, Radkappen, Body Kits und so weiter lassen sich per Schieberegler stufenlos verformen, dehnen und strecken. So habt ihr die Chance, ein wirklich individuelles Gefährt zu erstellen – und es gibt zum Glück keine Strafzettel für grobe Geschmacklosigkeiten. ■

VORSCHAU
NEED FOR SPEED CARBON

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
Spieler:	Unbekannt
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.needforspeed.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Mischt Tugenden der Vorgänger mit Berg-und-Tal-Renndramatik und enormen Tuning-Freiheiten.

HÄNDE HOCH Reißt die Arme und den Wii-Controller in die Höhe, um nach dem Ball zu springen. BILD: ELECTRONIC ARTS

FANGEN SPIELEN Das Wii-Konzept verspricht eine der größten Innovationen, seit es Sportsimulationen gibt. BILD: ELECTRONIC ARTS

QUARTERBACK-SCHRECK Unser Eigenbau-Spieler ist im Superstar-Modus ganz schön groß und stark geworden. BILD: ELECTRONIC ARTS

Madden NFL 07

Die Wii-Steuerung der Football-Sim bringt Leben ins Wohnzimmer!

AUTOR: HEINRICH LENHARDT

Anderen Leuten beim Spielen zuzusehen, ist ja eigentlich nicht so spannend. Es sei denn, sie haben einen Wii-Controller in der Hand und bedienen damit *Madden NFL 07*. EA gründete ein spezielles Entwicklerteam, das sich nur um die Kontrolle mit Wii-Remote und Nunchuck kümmert. Ein bisschen konnte man die Football-Revolution schon auf der E3-Messe ausprobieren. Bei einer Pressekonferenz zeigte Produzent Jason Armenise uns jetzt neue Manöver, die dazugekommen sind.

LENKEN DURCH SCHWENKEN

„Free Motion Controls" nennt Armenise sein Konzept, bei dem das Spielgeschehen durch intuitive Realwelt-Gesten kontrolliert wird. Will man also das Heimpublikum zu erhöhter Lärmverursachung ermuntern, macht man einfach das nach, was man von echten Footballspielen kennt: mit beiden Armen aufwiegelnd durch die Luft rudern. Weitere Beispiele: Um als Receiver nach einem geworfenen Ball zu springen, reißt man die Arme im richtigen Moment nach oben. Wollt ihr dagegen in der Verteidigung einen Passversuch unterbrechen, klatscht ihr die Remote nach vorne, um den Ball aus der vorgesehenen Flugbahn zu hauen. Und da *Madden* am meisten Spaß macht, wenn sich zwei Spieler ein Wohnzimmer-Duell liefern, kommt der Reinreib-Faktor nicht zu kurz. Marschiert euer Spieler dem Touchdown entgegen, lasst ihr ihn durch rhythmisches Remote-Geschwinge aufreizend in die Endzone tänzeln.

Electronic Arts rechnet damit, dass eine große Anzahl von Football-Fans angesichts der innovativen Wii-Steuerung erstmals ein Videospiel ausprobieren wird. Eine jederzeit aufrufbare Tutorial-Funktion soll Ein- und Umsteigern das Leben leichter machen. Die kommende *Madden*-Saison beschert uns auch den neuen „NFL Superstar: Hall of Fame"-Spielmodus. Da baut ihr einen Spieler auf und müsst in Mini-Games sowohl Fitness (Trainingsübungen) als auch geistige Frische (Denksport) beweisen – Langsamdenker enden eher selten als Quarterbacks. Auf dem Feld spielt ihr dann immer auf eurer angestammten Position, z. B. als auf Zuwürfe hoffender Wide Receiver. Es gibt hier also keinen Wechsel zu anderen Teamkameraden wie in normalen Partien. ■

> ≫ Madden macht am meisten Spaß, wenn sich zwei Spieler ein Wohnzimmer-Duell liefern! ≪

Fakten

- Geniale „Free Motion Controls" ...
- ... Steuerung also grundlegend anders als auf Xbox 360 oder PS3
- Publikum reagiert auf Real-Gesten des Spielers.
- Neuer Modus: „NFL Superstar: Hall of Fame"
- Durch Tutorial-Funktion sehr einsteigerfreundlich

VORSCHAU

MADDEN NFL 07

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Tiburon
Spieler:	1-2
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.easports.com/madden07

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Innovatives Sporterlebnis, das auf dem Football-verrückten US-Markt schwer abräumen dürfte.

MARATHON Lupft ihr die Wii Remote nach oben, springen die Äffchen. BILD: SEGA

Fakten

- 100 neue Levels für Solospieler
- 10+ Minispiele für zwei bis vier Spieler
- Gameplay basiert auf den drei GameCube-Vorgängern.
- Der Storymodus wird nur per Wii Remote gesteuert.
- Unterstützt 16:9-Modus

Super Monkey Ball Banana Blitz

Ausnahmsweise mal ohne Schleudertrauma: Start frei für die Minispiele!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Endlich wissen wir, was Segas Äffchen treiben, wenn sie nicht gerade mit einem – Achtung, Wortwitz! – Affenzahn den Berg hinabrollen: Sie vergnügen sich beim Dartwerfen, trainieren Seilhüpfen, schwingen den Baseballschläger und steigen hinters Steuer futuristischer Alien-Krallmaschinen! In *Super Monkey Ball: Banana Blitz*, das pünktlich zum Wii-Launch erhältlich sein soll, vertreiben die Primaten ihre Langeweile in 10 sportlichen Minispielen. Die Verschnaufpause haben sie sich allerdings redlich verdient: Denn wer im neuesten Teil ohne Murren über 100 Pisten purzelt, darf zur Abwechslung auch mal Spaß haben! Für die N-ZONE hat Sega das Schweigen gebrochen: Erfahrt nur bei uns, warum AiAis behaarte Sippe in den Single- und Multiplayer-Minispielen ausnahmsweise ohne Schleudertrauma davonkommt!

LIVE VOM AFFENSPORT-MARATHON!

Wenn man den Entwicklern des internen Sega-Studios New Entertainment R&D #1 eines nicht vorwerfen kann, dann ist es mangelnde Kreativität: Alle 10 Minispiele passen hervorragend ins bananensüße *Super Monkey Ball*-Setting und machen einen guten bis vorzüglichen Gebrauch des Wii-Remote-Nunchuk-Gespanns. Wir haben detaillierte Einblicke in die Steuerung der Minispiele erhalten und berichten live aus dem *Super Monkey Ball*-Turngehege! Los geht es mit einer Aufwärmrunde virtuelles Seilhüpfen: Während AiAi auf dem Bildschirm schwitzt, lasst ihr ihn mit einer Aufwärtsbewegung der Wii Remote springen. Je nachdem, wie rasch ihr den Controller nach oben bewegt, desto höher springt der Primat. Achtet daher präzise auf den Schattenwurf und lasst euch nicht vom steigenden Tempo aus der Ruhe bringen! Ebenfalls nicht beirren lassen dürft ihr euch bei der Disziplin „Fruchtkorb": Vom Himmel regnet es hier Bananen, Trauben und Äpfel und ihr müsst die Wii Remote in Richtung des jeweiligen Korbs neigen, in dem das Fallobst landen soll. Nicht minder simpel geht's beim nächsten Minispiel zu, in dem euch eine Horde Maulwürfe auf Trab hält. Ihr haltet die Fernbedienung wie einen Hammer und müsst die Plagegeister innerhalb des Zeitlimits mit raschen Hieben unschädlich machen. Anvisiert werden die Blindfische dabei mit Seitwärtsbewegungen der Wii Remote – so fungiert der Controller quasi als verlängerter Arm des Spielers!

RUHEPAUSE? ABER NUR KURZ!

Meine Damen und Herren, der *Super Monkey Ball*-Minispiel-Marathon wird für einige Sekunden unterbrochen! Alle Kontrahenten können jetzt kurz ihre behaarten Glieder dehnen und eine Qualitätsbanane aus besten Landen verdrücken. So, und schon geht's weiter in die nächste Runde! Schließlich haben AiAi, MeeMee und der Rest der Sippe noch nicht alle Minispiele absolviert. Als Nächstes ist Konzentration beim Dart gefragt: Hier schnappt ihr euch mittels A-Taste ein Geschoss, visiert die Mitte der Dartscheibe per Wii Remote an und schickt den Pfeil auf die Reise, indem ihr die A-Taste wieder loslasst. Drei Levels wird es in der finalen Version geben, die jeweils abwechselnd bestritten werden.

DER NABEL DER WELT Große lila Schalter muss man einfach drücken! BILD: SEGA

SPIESSGESELLE Der rote Fisch ist euer Angelobjekt in diesem Minispiel. BILD: SEGA

OH-OH! Keine Panik, AiAi: Jeder Boss hat eine bestimmte Schwachstelle. BILD: SEGA

INTERVIEW mit Toshihiro Nagoshi

» Mit der Wii Remote spielt es sich intuitiver! «

Der Director bei Sega New Entertainment R&D #1 spricht mit uns über sein erstes Wii-Projekt!

BILD: N-ZONE

Ähnlich wie die Wii Remote bietet der PS3-Controller einen Bewegungssensor. Könnte *Banana Blitz* also auch auf der PlayStation 3 umgesetzt werden?
Ich konnte den PS3-Sensor leider noch nicht persönlich begutachten, aber ich denke, da besteht eine Möglichkeit.

***Banana Blitz* bietet zahlreiche Minispiele. Für wie viele Spieler sind diese ausgelegt? Gibt es Hardware-Beschränkungen, was die Gesamtzahl der Spieler angeht?**
Ja, *Banana Blitz* wird über einen Mehrspieler-Modus verfügen, in dem sich je nach Spiel zwischen zwei und vier Teilnehmer beteiligen können. Jeder Spieler benötigt dabei einen eigenen Controller, aber ich hoffe, dass sich viele Freunde zusammenfinden, um gemeinsam zu zocken.

Dank Wii Remote spielt sich *Super Monkey Ball* jetzt einfacher als früher. Stimmst du Nintendos Sichtweise zu, dass viele Spiele heutzutage zu komplex sind?
Ich glaube, wir können großartige Spiele für alle Arten von Konsolen entwerfen. Persönlich bin ich übrigens der Ansicht, dass sich *Super Monkey Ball* mit der Wii Remote wesentlich intuitiver steuern lässt.

Wird sich jeder Affe unterschiedlich sensibel steuern lassen? Wo liegen die Unterschiede zwischen den Charakteren?
Da es sehr viele Action-Elemente gibt, gaben wir den Charakteren verschiedene Fähigkeiten. AiAi wird relativ ausgeglichene Eigenschaften haben, aber bei anderen Figuren ist das nicht so. MeeMee ist leicht und kann höher springen. Baby hat die Fähigkeit, in einem sehr engen Radius wenden zu können. Da sein Ball außerdem kleiner ist, kann er mühelos sehr enge Passagen meistern. GonGon hingegen ist schwer, kann sich schneller bewegen und ist auch stärker als die übrigen Affen.

Wir nehmen an, du hast auch andere Wii-Titel gespielt. Was ist dein persönlicher Favorit neben *Banana Blitz*?
Ich würde sagen *Zelda: Twilight Princess*. Ich hatte wirklich viel Spaß, als ich es spielte. Ich erwarte, dass dieser Titel eine neue Art von Action-Adventure-Gameplay vermittelt, da der Wii-Controller auf vielerlei Arten genutzt wird.

Nach sechs Würfen wird dann der Sieger nach Punkten ermittelt, denn das Spiel kann auch abwechselnd mit drei Freunden gespielt werden. Ein weiteres Minispiel, die „Alien-Jagd", erinnert an Spielzeug-Greifautomaten, die es vor allem in Japan an jeder Straßenecke gibt: Ihr steuert hierbei mit der Fernbedienung ein UFO durch die Landschaft. Sobald sich ein Außerirdischer direkt unter euch befindet, aktiviert ihr mit dem A-Button einen Laser-Beam – schwupps, landet das schleimige Gesocks mit etwas Glück in eurem Raumschiff! Weil die Affen nach all diesen nervenaufreibenden Disziplinen nicht mehr allzu viel Puste haben,

beenden wir unseren Minispiel-Streifzug vorzeitig mit der letzten sportlichen Herausforderung: dem Wurfring-Spiel! Dabei peilt ihr zunächst an, in welche Richtung ihr ein Ringgeschoss abfeuern wollt, und haltet dann die A-Taste gedrückt, um die Wurfstärke zu bestimmen. Der Pfeil auf dem Bildschirm färbt sich nun blau ein – jetzt nur noch den Finger von der Taste nehmen und schon wird der Ring auf die Reise geschickt! Für zusätzlichen Tiefgang sorgen Combo- und Bonus-Pfähle, die euer Punktekonto anwachsen lassen.

BOSSE MIT ACHILLESFERSE

Neben den bislang 10 bestätigten Single- und Multiplayer-Minispielen wird es in der fertigen Version einen Story-Modus geben. Hier neigt ihr in der Tradition der Vorgänger die Umgebung, um in den 100 hindernisgespickten Labyrinthen ans Ziel zu gelangen. Von Zeit zu Zeit gilt es zudem, einen Obermotz mit einer bestimmten Taktik in die Schranken zu weisen. Aber darüber sprechen wir lieber ein anderes Mal. Denn AiAi und Co. haben sich nach ihrem nervenaufreibenden Minispiel-Marathon erst einmal einen Bananen-Shake verdient! ■

VORSCHAU

S. M. B.: BANANA BLITZ

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★

Die Minispiele gefallen mit kreativen Ideen und einer ausgeklügelten Steuerung. Zudem gibt's 100 fallengespickte Levels im Story-Modus.

TOOOR! Das Interface wurde fast 1:1 aus den Vorgängern übernommen. BILD: SEGA

PISTENABFAHRT Das Spiel misst in dieser Szene sogar euer Tempo. BILD: SEGA

Wii Remote und Nunchuk im Einsatz

Theorie ist nicht unser Ding: Anhand der folgenden Fotos erkennt ihr, wie sich *Super Monkey Ball: Banana Blitz* in der Praxis spielt!

Beim Neptun!
Ausgelegt für bis zu 4 Spieler
Im Angler-Minispiel bekommt ihr angezeigt, wie viele rote und blaue Fische ihr an Land ziehen müsst. Eine gezielte Vorwärtsbewegung mit der Wii Remote – und das glitschige Getier ist hoffentlich an der Kralle!

BILD: SEGA

Alien-Sheriff
Ausgelegt für bis zu 4 Spieler (Splitscreen)
Bewegt die Oberseiten der Wii Remote und des Nunchuks nach vorne, um Gas zu geben. Gelenkt wird mit Seitwärtsbewegungen des Steuerduos. Wer am meisten UFOs vom Himmel fegt, gewinnt!

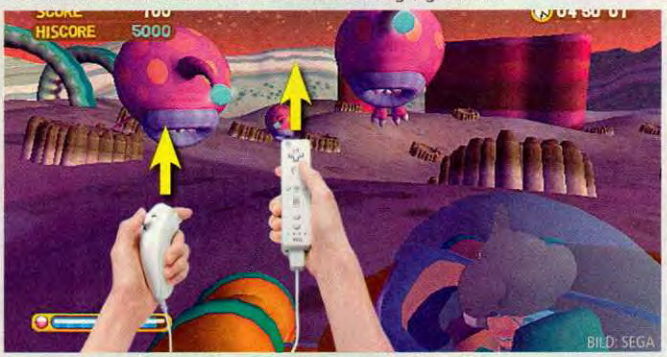


BILD: SEGA

Baseball light
Ausgelegt für 1 Spieler
Auch diese Minispieleinlage ist äußerst simpel geraten: Bewegt mittels Wii Remote den Baseballschläger! Ihr könnt die Keule nach oben, unten, links und rechts bewegen – das war's schon! Genial einfach, oder?

BILD: SEGA

Flagge zeigen!
Ausgelegt für bis zu 4 Spieler
Während der Fußball-WM haben wir das Schwenken von Flaggen ja zur Genüge erprobt: Mit dem Nunchuk kontrolliert ihr den roten Wimpel. Die Wii Remote steuert das weiße Fähnchen. Haltet euch an die Kommandos!

BILD: SEGA

ENTDECKT Unter dem Auto hat sich ein ganzes Grüppchen Elebits versteckt. BILD: KONAMI

EFFEKTIV So räumt man den Kühlschrank am schnellsten aus. BILD: KONAMI

UMZUG NÖTIG? Mittels Gravitationsstrahl kein Problem! BILD: KONAMI

KINDERSPIEL Mit Gavitationsstrahl ist der Abwasch schnell erledigt. BILD: KONAMI

Elebits

Auf der Jagd nach kleinen Energiewesen richtet man ein Riesenchaos an.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Es gibt Spielprinzipien, die hat man schon als Kind kennen gelernt und findet sie heute noch in Videospielen. „Räuber und Gendarm" passt schließlich auf fast jeden Actiontitel, bei dem das Gute siegen muss. In *Elebits* wird auch eine Spielidee aus der Kindheit wiedererweckt: das Versteckspiel! Die Story des Titels rankt sich um kleine Energiewesen, die titelgebenden „Elebits". Die spenden der Welt ihre Energie, doch eines Tages streiken sie und verstecken sich. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, die kleinen Wichte wiederzufinden.

SUCH' DEN WICHTEL

Die Art und Weise, wie man nun der kleinen Elebits habhaft wird, ist äußerst kurios und verspricht auf jeden Fall Spaß. Denn anstatt wie ein Adventure steuert sich das Spiel wie ein Ego-Shooter. Dem Spieler steht ein Gravitationsstrahl zur Verfügung, mit dem er – gesteuert durch die Wii Remote – Gegenstände anheben, bewegen und werfen kann. So muss man zum Beispiel verschiedene Zimmer durchstöbern, Schränke öffnen und deren Inhalt durchsuchen. Überall verbergen sich die kleinen Wesen, die man in der Art eines Light-Gun-Shooters aufsammeln muss. Dabei kann man sich auch leise anschleichen oder sie aus ihren Verstecken jagen. Im fertigen Spiel sollen hunderte Elebits versteckt sein und eine ganze Kleinstadt soll darauf warten, durchsucht zu werden. Damit das nicht langweilig wird, bekommt der Gravitationsstrahl mehr und mehr Energie, je mehr Elebits gefunden wurden. Auch die Umgebung soll sich verändern, je mehr Wichtel ihr aufstöbert. So sind zum Beispiel Elektrogeräte wieder funktionstüchtig, mit deren Hilfe man weitere Elebits finden kann. Am Ende soll man sogar ganze Häuser bewegen können.

KEIN MULTIPLAYER

Die Entwickler arbeiten mit Hochdruck daran, den Titel zum Wii-Launch fertig zu stellen. Ein Multiplayer-Modus ist aber nicht geplant. Dafür soll man alleine um die 15 Stunden mit dem ersten Durchspielen beschäftigt sein. Will man wirklich alle Elebits finden, dann dauert die Suche sogar weitaus länger. Für ausreichend Spielspaß scheint also gesorgt zu sein. ■

> Eine ganze Kleinstadt wartet darauf, vom Spieler durchsucht zu werden.

VORSCHAU

ELEBITS

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	1
Termin:	2006
Web:	www.konami-europe.com

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Die heitere Hatz auf die Energie-Wichtel ist eine erfrischend kreative Spielidee. Hoffen wir, dass der Titel auch dauerhaft fesseln kann.

Fakten

- Steuerung per Wii Remote und Nunchack
- Innovatives Spielkonzept
- Komplett interaktive Spielwelt

WILDE RASEREI Auch in der Wüste erlebt Rayman heiße Abenteuer mit den Hasen. BILD: UBISOFT

Fakten

- Zahlreiche Prüfungen in einzigartigen Wii-Welten
- Massenhaft wahnwitzige Kampf-Moves mit dem Wii-Controller
- Immer mehr Hasen fangen und so neue Welten und tolle Mini-Spiele freischalten
- Kühe werfen, Schweine melken und rasante Shooting-Action erleben
- Hasen durch Tanz-Moves unterhalten und dafür sorgen, dass sie im Rhythmus mitswingen

Rayman Raving Rabbids

ERBARMEN! Zu spät – die Hasen kommen ...

AUTOR: THOMAS SCHREINER

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe der N-ZONE mit ausführlichen Informationen zu Inhalt und Gameplay von Ubisofts kommender Hasenhatz versorgt haben, kommt dieses Mal einer derjenigen Menschen zu Wort, die hinter den Kulissen fleißig am neuen *Rayman*-Abenteuer werkeln. Loic Gounon, 24-jähriger Senior Coordinator bei Ubisoft Pictures, verrät uns hier, weshalb sich *Rayman*-Fans und solche, die es werden wollen, ganz besonders auf *Rayman Raving Rabbids* freuen dürfen. „Dieses Spiel stellt eine urkomische Episode innerhalb der *Rayman*-Reihe dar. Schon bei der Entwicklung der ersten Hasen hatten wir vor, den Spieler in völlig verrückte Situationen und Szenarien hineinzuversetzen, die einfach nur eine Menge Spaß machen. *Rayman*-Fans treffen hier nun auf ihre bislang erbitterts-ten Widersacher – die Hasen", fasst Gounon zusammen. Dieser Spaß wird auf verschiedenen Konsolen erhältlich sein. Uns interessiert natürlich, wie es zu der Entscheidung kam, den Wii als Hauptsystem für den neuen *Rayman*-Titel zu wählen und nicht einfach die PS2-Fassung auf den GameCube zu übertragen. „Wir haben bereits in einem sehr frühen Entwicklungsstadium von *Raving Rabbids* über das Gameplay geredet", so Gounon, „und uns dafür entschieden, besonders Wii-spezifische Features zu integrieren. Bereits die ersten Versuche zeigten schnell, dass die Hauptfigur wunderbar für die Wii-Steuerung geeignet ist", meint Gounon und ergänzt: „Danach haben

STILLES ÖRTCHEN Selbst hier lassen sich die weißhaarigen Pelzviecher von euch aufspüren. BILD: UBISOFT

wir geschaut, wie wir dem Spieler im Spielverlauf unterschiedliche, Aufsehen erregende Elemente präsentieren können."

ENTDECKE DIE MÖGLICHKEITEN

Augenscheinlich war man sich bei Ubisoft der Optionen, die der einzigartige Wii-Controller den Programmieren bietet, sehr wohl bewusst. Auf die Frage, ob es eher schwierig oder motivierend sei, angesichts solcher Möglichkeiten ein Spiel zu entwickeln und die Hardware bis ins Letzte auszureizen, antwortet Gounon: „Es ist immer aufregend, mit einer neuen Hardware zu arbeiten, besonders wenn sie innovativ und ganz anders als der Rest ist. Was die Wii-Hardware betrifft, so ist sie perfekt für die Entwicklung von Spielen geeignet – leicht zu programmieren, man kann sich vollkommen auf die Entwicklung neuer Ideen konzentrieren. Der Controller eröffnet ganz neue Wege für das Gameplay. Steuerung und Gameplay sind völlig neu zu überdenken, um bei Interaktivität und Spieltiefe in unbekannte Dimensionen vorzustoßen", streicht Loic Gounon wesentliche Aspekte heraus.

Betrachtet man sich die anderen Versionen, dann stellt man fest, dass der neue *Rayman*-Titel auf Wii ein vollkommen anderes Spiel-Erlebnis vermittelt als auf den übrigen Systemen. Dazu bemerkt Gounon: „Der Wii-Controller fügt dem Gameplay definitiv eine andere Dimension hinzu. Doch das Entwicklerteam hat ziemlich viel Erfahrung in der Arbeit mit allen möglichen Systemen und unser Ziel ist es, dem Spieler auf seiner Hardware, egal welcher, das jeweils bestmögliche Erlebnis zu bieten. Deshalb passen wir das Spiel den jeweiligen Funktionen und Stärken jedes Systems individuell an."

Dennoch scheint *Raving Rabbids* speziell auf den Wii zugeschnitten zu sein. Weshalb investiert Ubisoft aber so viel Anstrengung und Leidenschaft, um dieses Spiel ausgerechnet für diese Konsole besonders anzupassen? Dazu Loic Gounon: „Nun, ein großer Teil unserer Innovationen floss in die neuartige Steuerung ein und wir hatten dabei wirklich das Gefühl, dass wir das *Rayman*-Universum deutlich erweitern könnten. Es ging einfach darum, dem Spieler ein neuartiges, tiefgründiges und spaßiges Spiel-Erlebnis zu bieten. Bevor der Spieler weiterkommen kann, muss er erst eine Reihe unterschiedlicher Moves beherrschen. Rayman wird zum Beispiel einige Tiere reiten können, denen mit dem Controller der richtige Weg gewiesen wird. Es ist sicher leicht vorstellbar, dass es sich ziemlich natürlich anfühlt, alleine durch gezielte Bewegungen einen Adler durch die Lüfte oder einen Hai unter Wasser zu steuern. Außerdem wird man die Türen zu den Hasentoiletten öffnen, Karottensaft pumpen oder Schweine melken können, indem man den Controller als verlängerte Hand benutzt."

In der Tat, das hört sich einerseits ungewöhnlich und neuartig, aber zugleich auch sehr vielversprechend an. Wir sind auf jeden Fall sehr gespannt und freuen uns schon darauf, endlich selbst Hand anlegen zu dürfen. ■

VORSCHAU

RAYMAN RAVING RABBIDS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montpellier
Spieler:	1
Termin:	November 2006
Web:	http://raymanzone.de.ubi.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Mit der völlig neuartigen Wii-Steuerung zieht Rayman sicher bestens gerüstet in den Kampf gegen eine dämonische Hasenbande.

ROTES KREUZ Auf Adlers Schwingen liefert sich der Hasenjäger ein Rennen gegen seine Widersacher. BILD: UBISOFT

RAYMAN ALLEIN ZU HAUSE In der Zelle hat unser Held viel Zeit zum Nachdenken. BILD: UBISOFT

BETRIEB Die Straßen San Franciscos werden von Fußgängern und Autos bevölkert – erstere könnt ihr durch Powerslides aus dem Weg räumen. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Eigenständiges Franchise der Tony-Hawk-Lizenz
- Nur der Namensgeber ist als originaler Skatepro dabei.
- Acht Charaktere bestreiten über 90 Events.
- Acht Downhill-Locations (u. a. Machu Picchu und San Francisco)
- Von den Machern von Disney's Extreme Skate Adventure
- Erscheint für Wii, DS und Game Boy

Tony Hawk's Downhill Jam

Nach dem Sk8land macht Tony nun auch noch die Berge unsicher!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Parallel zur neuen Heimkonsolen-Generation kommt im Herbst auch eine neue Generation von *Tony Hawk*-Spielen in die Läden. Der offizielle achte Teil der Serie wird wie gewohnt von Vicarious Visions programmiert, die auch schon für die Vorgänger verantwortlich zeichneten. Doch anstatt *Tony Hawk's Project 8* einfach auf Konsolen aller Hersteller zu veröffentlichen, hat Activision exklusiv für Nintendo-Systeme einen neuen Ableger in petto. Der höchste Grad an Skateboard-Realismus überhaupt in einem *Tony*-Titel bleibt Nintendo-Fans somit leider verwehrt – stattdessen geht es mit dem Skate-Guru bergab …

» Ein exklusiver Ableger für Nintendo-Systeme! «

TAUSCHE HALFPIPE GEGEN STEILPISTE

Mit der Entwicklung von *Tony Hawk's Downhill Jam* wurden die kalifornischen Toys for Bob betraut, die mit *Disney's Extreme Skate Adventure* bereits Erfahrung im Genre sammeln konnten. Wie der Name schon sagt, lässt Tony nun Skatepark und Vertramp links liegen und konzentriert sich ausschließlich auf halsbrecherische Downhill-Strecken. Im Fokus stehen dabei Wettrennen gegen sieben Kontrahenten, die allesamt comicartig überzeichnet und der Fantasie der Entwickler entsprungen sind – weitere Helden der Skate-Szene sucht man vergebens. Gesteuert werden die Rollbrett-Piloten mit der Wii Remote, wobei diese ähnlich wie bei *Sonic Wild Fire* im Stile eines NES-Pads gehalten wird. Die Lenkung erfolgt durch Neigung, also das Anheben beziehungsweise Absenken der entsprechenden Seiten des Controllers, sodass die oft bemühte Lenkrad-Metapher nicht vollständig greift. Das Digi-Kreuz dient konsequenterweise nur noch zur Ausführung der Trickvariationen. Diese werden durch die restlichen Knöpfe ausgelöst: Der 1-Knopf triggert einen Ollie, ein Druck auf den 2-Knopf bewirkt sowohl Flips als auch Grinds und der B-Knopf auf der Rückseite ist für Grabs zuständig. Ob ihr einen Flip ausführt oder grindet, hängt davon ab, ob ihr euch in der Nähe einer geeigneten Kante befindet oder nicht, und ist somit an

UNFALLVERSICHERUNG Kollisionsabfrage und Trickausführung sind gutmütig, sodass der Spielfluss nicht zu oft gehemmt wird. BILD: ACTIVISION

RENNSPIEL Die Anzeigen verraten: Der Fokus liegt bei Downhill Jam auf Skateboard-Rennen. BILD: ACTIVISION

VERWASCHEN Schnelles Gameplay und recht hohe Weitsicht wurden durch unzeitgemäße Texturen erkauft. BILD: ACTIVISION

INTERVIEW mit Alex Ness, Producer bei Toys for Bob

≫ Bei Wii geht es um das Spielerlebnis!! ≪

Downhill Jam **beschert uns eine völlig neue** Tony Hawk-**Erfahrung. Wie kam es zu der Idee, den Wii-Controller als Skate-Lenkrad zu nutzen?**
Wir sahen die Chance, ein Phänomen zu nutzen, das natürlicherweise auftritt, wenn Leute ein Rennspiel zocken, nämlich den Controller wie ein Lenkrad zu bewegen. Dies hat jetzt auch einen Effekt – man lenkt den Skater. Wii gab uns diese Möglichkeit und wir sind sicher, dass somit viele *Tony Hawk*-Neulinge angesprochen werden.

Im April dieses Jahres habt ihr in einer Videokonferenz mit uns für das fertige Spiel eine stabile Bildrate von 60 Frames pro Sekunde versprochen. Habt ihr das erreicht?
Wir arbeiten immer noch daran, die Framerate bei stabilen 60 Bildern pro Sekunde zu halten – und das im gesamten Singleplayer-Modus. Wii stellt uns mehr Speicher und einen schnelleren Prozessor zur Verfügung. Dies ist der Hauptgrund, weshalb wir in der Lage waren, die Bildrate hoch zu halten und gleichzeitig die Anzahl an Polygonen, Fußgängern und Animationen zu steigern.

Downhill Jam **sieht grafisch schlichter aus als** Tony Hawk's Project 8 **für Xbox 360 und PS3, welche beide HD-Grafiken bieten. Seid ihr denn zufrieden mit Wiis Hardware-Power?**
Absolut! Wir wollten ein unterhaltsames, schnelles Arcade-Rennspiel mit Skateboards machen, das coole, neue Steuerungsmethoden verwendet. Und genau das haben wir getan. Ich kann mich an keine Situation erinnern, in der ein geplantes Feature aufgrund von Hardware-Schwächen gestrichen werden musste. Bis jetzt kann ich nur sagen, dass es bei Wii ausschließlich um das Spielerlebnis geht – und darum geht es bei *Downhill Jam* auch.

die jeweilige Situation gebunden. Während der Grinds haltet ihr mit der Wii Remote die Balance – dies funktioniert genauso wie die Lenkung. Erfolgreiche Trickkombinationen während der Rennen erhöhen die Geschwindigkeit der Skater und füllen die bekannte Special-Leiste. Zudem kann durch kräftiges Nach-vorne-Drücken der Remote manuell ein Boost ausgelöst werden. Doch nicht in allen Wettbewerben geht es nur um Speed: Im Slalom wird eure Geschicklichkeit getestet und im Trickturnier steht Skateboard-Akrobatik im Vordergrund. Wie gut euer Skater abschneidet, hängt auch von seinen Eigenschaften ab, denn jeder Fahrer hat seine Stärken und Schwächen. Durch im Spielverlauf erworbene Punkte steigert ihr Skills wie Sprungkraft, Geschwindigkeit, Balance oder Wendigkeit eures selbst gemachten Skate-Freaks oder verpasst ihm ein neues, besseres Deck.

NEXT GENERATION?

Schaut man sich bewegte Bilder oder die E3-Demo von *Downhill Jam* an, so fällt einem eines auf: Das Spiel ist verdammt schnell! Ob Edinburgh, Hongkong, Rio de Janeiro oder San Francisco – die Strecken rasen in unglaublichem Tempo an einem vorbei, und das nahezu ohne Einbrüche in der Bildrate. Schnelligkeit und gute Weitsicht gehen dabei aber offensichtlich auf Kosten der grafischen Qualität, besonders der Texturen. Recht karge Umgebungen und eckige Häuser sind nicht das, was man von Next-Gen erwartet, aber hier ist eine Steigerung ja noch möglich. Dennoch versprechen das flüssige Gameplay und der geplante Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer witzige und flotte Downhill-Sessions mit Tony Hawk, der den Realismus eher auf Xbox 360 oder PS3 suchen und finden wird. ■

BILD: ACTIVISION

VORSCHAU

T. H.'S DOWNHILL JAM

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Toys for Bob
Spieler:	1-4
Termin:	November 2006
Web:	www.activision.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Tonys Talfahrt spielt sich flüssig und nutzt innovative Controller-Features. Hoffentlich wird an der Optik noch geschraubt!

RIESE Galactus ist mit normalen Mitteln nicht zu besiegen. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Über 20 spielbare Marvel-Helden
- 17 Levels
- Vielfältige Charakterentwicklung
- Dynamische Story

Marvel: Ultimate Alliance

Mehr Superhelden braucht das Land. Jetzt infiltrieren sie Wii!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Superhelden sind in. In den letzten Jahren feierte fast jeder bekannte Comic-Held ein Comeback auf der Leinwand und oftmals auch auf der Konsole. Die Jungs von Activision machen euch nun ein besonders verlockendes Angebot, indem sie nicht zwei, nicht drei, sondern über 20 spielbare Marvel-Helden in ein Spiel packen! Mit dabei sind Größen wie Wolverine, Spider-Man, Captain America, Das Ding, Blade und Thor. Euch erwartet dabei deftige Actionkost, bei der ihr eure Helden aus der Vogelperspektive durch die Levels steuert und diese vor allem im Nahkampf von Feinden säubert. Hintergrund der Keilerei ist der metallische Obermotz Dr. Doom, der die „Evil Alliance" wiederbelebt und mit einer Reihe illustrer Bösewichter die Welt bedroht. Solch einer Gefahr kann natürlich kein einzelner Held trotzen und so wird kurzerhand die Ultimative Allianz gegründet, um so viele Superkräfte wie möglich zu bündeln. Aus allen verfügbaren Charakteren könnt ihr euch ein Vierer-Team zusammenstellen und daran machen, die Bösewichter zu bezwingen.

» Die Handlung endet immer anders – je nachdem, wie ihr spielt. «

BESTIMMT DAS SCHICKSAL DER WELT

Wer sich jetzt an den GameCube-Titel *X-Men Legends II* erinnert fühlt, tut das nicht zu Unrecht, denn zumindest PlayStation- und Xbox-Versionen von *Ultimate Alliance* stammen von ein und derselben Spieleschmiede. Im Laufe der Story aus der Feder des Marvel-Schreibers

SCHWUNGVOLL Jeder der Superhelden hat seine eigenen Moves. BILD: ACTIVISION

VIEL LOS Wo unser Quartett hinhaut, wächst so schnell kein Gras mehr. BILD: ACTIVISION

ANGRIFF Der Ghostrider schnappt sich den nächsten Gegner. BILD: ACTIVISION

INTERVIEW mit Matthew Paul, Producer bei Activision

» Helden können nun mal nicht immer jedermann retten. «

Das Spiel wird für fast jede Plattform entwickelt. Werden Sie die spezielle Wii-Hardware nutzen?
Absolut! Wii hat einen wirklich einzigartigen Controller und die Wii-Version von *Ultimate Alliance* macht davon vollen Gebrauch. Das Spiel wird damit viel intuitiver zu bedienen sein. Wenn man einen Feind angreifen will, kann man einfach das Handgelenk in Richtung Gegner schwingen, um eine vernichtende Attacke zu vollführen. Oder man kann Dämonen, die sich an den Rücken eines Helden klammern, einfach mit dem Controller abschütteln.

Wie funktioniert die dynamische Storyline genau und wird es möglich sein, am Ende selbst zum Bösewicht zu werden, oder sind die Helden prinzipiell immer gut?
Während des Spiels muss man einige wirklich schwierige Entscheidungen treffen, und gut zu sein, ist nicht immer die beste Lösung. Eigentlich gibt es für die meisten Situationen keine wirklich richtigen oder falschen Antworten, nur andere Konsequenzen. Helden können nun mal nicht immer jedermann retten. Was das Spielen eines Bösewichts angeht, müsst ihr einfach auf das fertige Spiel warten und es herausfinden!

War es schwer, den Cast an Helden zusammenzustellen und gibt es einen Marvel-Charakter, den Sie gern dabeigehabt hätten, der es aber nicht geschafft hat?
Es war schwer bei dieser riesigen Menge an coolen Marvel-Helden, zu irgendeinem „Nein" zu sagen, und wir wollten einfach immer mehr ins Spiel bringen. Deshalb gibt es jetzt auch diese enorme Liste an Charakteren. Dennoch ist da ein Held, der es nicht geschafft hat, und zwar „Howard the Duck". Unglücklicherweise war sein Ego einfach zu groß für das Spiel.

C.B. Cebulskis besucht ihr insgesamt 17 ausgefallene Levels, zum Beispiel Atlantis oder gar fremde Planeten. Dabei endet die Handlung immer anders – je nachdem, wie und mit wem ihr spielt. Durch besiegte Feinde bekommen eure Helden Erfahrungspunkte und können nach und nach verbessert werden. Dazu gibt es für jede Figur spezielle Kostüme, die über besondere Eigenschaften verfügen. Im – jederzeit änderbaren – Team bekommt man dann bestimmte Gruppen-Boni und -Angriffe. Angesichts turmhoher Gegner wie dem kosmischen Riesen Galactus sind solche Kräfte aber auch bitter nötig. Im Verlauf des Spiels kann man zudem für jeden Helden eine spezielle Mission finden, die meist eine wichtige Szene seiner Vergangenheit darstellt. Diese Mission kann aber nur allein bestritten werden. Es freut uns, dass – obwohl das Spiel auf nahezu jeder Plattform erscheint – die Wii-Version speziell an den Controller angepasst wird. Im Interview mit Producer Matthew Paul erfahrt ihr dazu weitere Details. Ob es in der Wii-Fassung den geplanten Multiplayer-Modus mit kooperativen Missionen für bis zu vier Spieler geben wird, konnte man uns aber leider noch nicht sagen. Zudem gibt es bis jetzt noch keine Screenshots von Nintendos neuer Konsole. Daher zeigen wir euch Bilder aus der PS2-Version. Die Wii-Grafik sollte im Vergleich noch ein wenig hübscher ausfallen. ■

VORSCHAU

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Noch nicht bestätigt
Spieler:	1
Termin:	Ende 2006
Web:	www.marvelultimatealliance.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Nicht nur für eingefleischte Comic-Fans verspricht der Titel unterhaltsame Action mit dem „Who is Who" der Marvel-Helden.

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

In seinem neuesten Schleicheinsatz gerät Sam Fisher in Gewissenskonflikte.

Fakten

- Neue Gameplay-Features
- Cooles Loyalitätssystem
- Sams Entscheidungen wirken sich auf den Spielverlauf aus.
- Abwechslungsreiche Schauplätze
- Verbessertes Equipment

AUTOR: THOMAS EDER

Wenn es um coole Spielehelden geht, hat Sam Fisher aus der *Splinter Cell*-Reihe eindeutig das Prädikat „obercool" verdient. Der einsilbige NSA-Agent schlich bereits durch drei Abenteuer und konnte mit akrobatischen Moves und ausgefallenem Equipment beeindrucken. Bisher führte Sam stets loyal die Befehle der Auftraggeber aus. Ändern soll sich das mit dem neuesten Spionageabenteuer, in dem man erstmals überlegen muss, welche Konsequenzen sein Handeln hat. Wir hatten die Gelegenheit, eine PlayStation-2-Version, die grafisch sehr ähnlich zur GameCube-Fassung ist, anzuspielen und verraten unsere Eindrücke

ES GEHT AUCH OHNE KRISENHERD

Nachdem der loyale Agent in drei Spielen für die NSA – und somit für die „Guten" – unterwegs war, gibt es gleich zu Beginn eine Überraschung: Sam Fisher ist böse geworden! Nach einer blutigen Überfall-Serie landet der ehemalige Super-Agent im Kittchen, wo er gemeinsam mit seinem neuen Kumpel Jamie Washington einen Ausbruch plant. Doch wie es der Titel bereits andeutet, ist Sam nicht wirklich zum Anti-Helden mutiert, sondern dient immer noch der NSA, seinem alten Arbeitgeber. Diese setzt ihn darauf an, sich in einer inszenierten Flucht das Vertrauen seines Mithäftlings zu erschleichen und sich in dessen Terrorgruppe einzuschleusen. Dort muss Sam ständig eine Gratwanderung vollführen, um nicht das Vertrauen eines seiner beiden Auftraggeber zu verlieren. Weitere Details zur Story möchten wir aber noch nicht verraten, um euch nicht die Vorfreude auf das Spiel zu nehmen.

KURZWEILIG

Die Handlung des Spiels wird – zumindest in den von uns gespielten Missionen – in Form von Rückblenden erzählt. So schlüpft der Spieler zuerst in Sams Rolle, als dieser 2008 zu einem Einsatz nach Island geschickt wird. Dort infiltriert der smarte Agent ein Kraftwerk, in dem der US-Geheimdienst versteckte Waffen vermutet. Doch Sam kommt zu spät – außer ein paar Aufzeichnungen ist nichts mehr von den Waffen zu sehen. Als ob dies nicht schon niederschmetternd genug wäre, erfährt Sam am Ende des Einsatzes vom tragischen Unfalltod seiner Tochter …

Während der Mission haben Neulinge die Möglichkeit, sich an zahlreichen Stellen per Druck auf den Start-Button über die Steuerung und Sams Ausrüstung zu informieren. Kenner der Vorgänger ignorieren die Einblendungen und spielen einfach weiter. Die Mission ist in mehrere Abschnitte aufgeteilt, die zusammengefasst schnell über eine Stunde dauern können, wenn sich der Spieler etwas Zeit lässt und die Umgebung genauer erforscht.

Richtig zur Sache geht's aber erst im Knast – hier muss sich der kahl geschorene

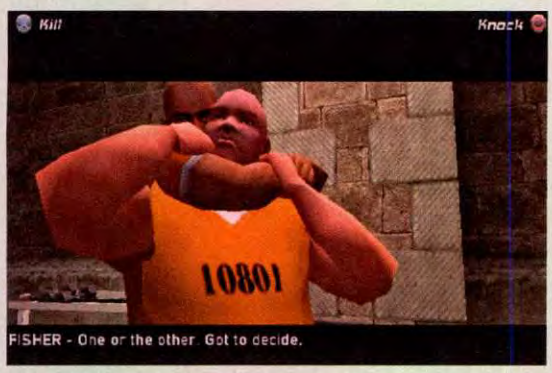
» Sam hat es alles andere als leicht, es seinen beiden Auftraggebern recht zu machen. «

HILFLOS? Ganz ohne Equipment muss Sam sich durch das Gefängnis kämpfen. BILD: N-ZONE

Gewissensfrage

Sam hat es alles andere als leicht, es seinen beiden Auftraggebern recht zu machen. Oft schließen sich die Aufgaben der beiden Seiten gegenseitig aus – so hat Sam nicht selten die Qual der Wahl.

Dargestellt wird das Vertrauensverhältnis in einem Balken, auf dem links die NSA und rechts die John Brown Army dargestellt werden. Eine Markierung auf dem Balken zeigt, wessen Vertrauen Sam mehr genießt. Auf der sicheren Seite seid ihr, wenn ihr euch immer so entscheidet, dass ihr die Markierung im Mittelbereich haltet. Das Vertrauensverhältnis wirkt sich zudem auf Sams Equipment aus: Ist Sam mehr aufseiten der NSA, wird er hauptsächlich mit nicht-tödlichen Waffen ausgestattet, aufseiten der Jack-Brown-Armee gibt's tödliche Spielzeuge für die Einsätze.



QUAL DER WAHL Soll Sam den Widerling in die ewigen Jagdgründe schicken? Es ist eure Entscheidung! BILD: N-ZONE

Sam ohne sein cooles Hightech-Equipment durchschlagen und zusammen mit Jamie während einer gestellten Revolte ausbrechen. Zuvor muss sich Sam allerdings noch unbemerkt aus seiner Zelle schleichen und einige Vorbereitungen für die Flucht treffen. Außerdem bekommt Jamie Probleme mit einem Mithäftling und stellt dadurch das erste Mal Sams Loyalität auf die Probe. Jetzt liegt es an euch, ob ihr es lieber eurem eigentlichen Auftraggeber recht macht und Opfer vermeidet, oder ob ihr eure Zugehörigkeit zu Jamie und Co durch blutige Aktionen unter Beweis stellt. Näheres dazu erfahrt ihr im Extrakasten. Nachdem Sam in den Terroristenkreisen aufgenommen wurde, schnüffelt er auch gleich in deren Hauptquartier herum und hält sich dabei in puncto Gewalt vornehm zurück – Knockouts statt Kugeln ist hier das Motto, das euch vor einer Heerschar erzürnter Terroristen im Nacken bewahrt. Sollte Fisher einmal gestellt werden, kann der Spieler mit guten Reaktionen seine Haut retten, indem er schnell eine vorgegebene Tastenkombination richtig eingibt.

Terror ist teuer, daher muss Sam im nächsten Auftrag der John-Brown-Armee einen Zug überfallen, um die Kassen der Terrorgruppe zu füllen. Dabei dringt er in einen Bahnhof ein, springt in letzter Sekunde auf den Zug auf und kämpft sich auf und in den Waggons Wagen für Wagen voran. An Abwechslung mangelt es auch in Sams viertem Auftritt offensichtlich nicht!

VIELVERSPRECHEND

In technischer Hinsicht überzeugt bereits die Vorschau-Version des neuesten Agenten-Abenteuers. Die Grafik ist gewohnt mit edlen Licht- und Schatteneffekten gespickt und auch Sound und Musik sind auf hohem Niveau. Die Steuerung gibt keinen Anlass zu Beanstandungen und funktioniert stets einwandfrei. Wir hoffen, dass die GameCube-Fassung der getesteten PS2-Version in nichts nachsteht. Insgesamt deutet aber alles darauf hin, dass das neue *Splinter Cell* auf demselben hohen – wenn nicht sogar einem höheren – Niveau wie die Vorgänger befindet. ■

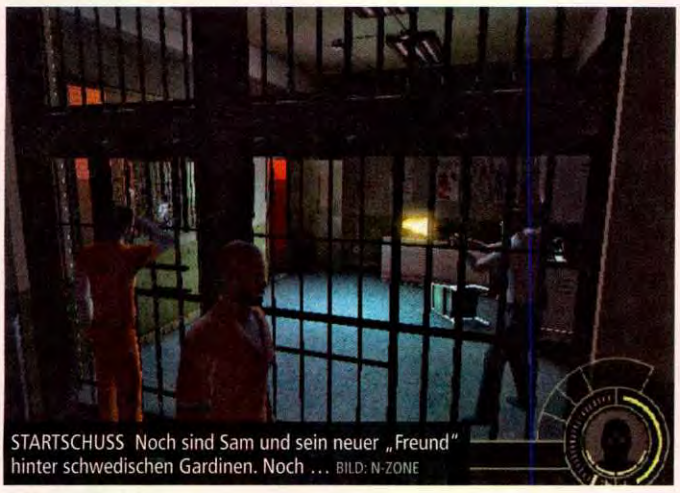
VORSCHAU

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Spieler:	1-4
Termin:	September 2006
Web:	www.splintercell.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Das neue Splinter Cell begeistert jetzt schon in jeder Hinsicht: Story, Technik und Gameplay sind vom Allerfeinsten!



STARTSCHUSS Noch sind Sam und sein neuer „Freund" hinter schwedischen Gardinen. Noch ... BILD: N-ZONE

TEAMWORK Ohne die Hilfe seiner Partner kommt Sam in seinem neuesten Abenteuer nicht weit. BILD: N-ZONE

ADIOS KNAST! Mit vereinten Kräften gelingt Sam und Jamie die Flucht aus dem Knast. BILD: N-ZONE

WAGHALSIG Auf einem fahrenden Zug braucht ihr gute Nerven und blitzschnelle Reflexe. BILD: N-ZONE

STILFRAGE Wie ihr eure Gegner unschädlich macht, wirkt sich auf den Spielverlauf aus. BILD: N-ZONE

Fakten

- Story der Star-Wars-Episoden IV, V und VI
- Neue Gameplay-Features
- Koop-Modus
- Spielfiguren-Editor
- Mehr Möglichkeiten mit Fahrzeugen
- Minispiele
- Vielzahl an Sammel-Items und Extras

AUTSCH! Mit seiner Spezialattacke entarmt Chewbacca seine Gegner. BILD: ACTIVISION

LEGO Star Wars II

Die galaktische Rückkehr der kantigen Spielzeughelden

AUTOR: THOMAS EDER

LEGO Star Wars zählt eindeutig zu den Überraschungstiteln des letzten Jahres. Nicht nur, dass das Spiel rundum gute Wertungen einfahren konnte, es verkaufte sich auch sehr gut. Daher verwundert es kaum, dass unter Hochdruck an einem Nachfolger zu dem spaßigen Titel gearbeitet wird. Wie gewohnt kämpft ihr euch auch im zweiten Teil als eine von vielen *Star Wars*-LEGO-Figuren zu Fuß und in Fahrzeugen durch 3D-Welten. Im Rahmen einer exklusiven Präsentation mit Tom Stone, dem Managing Director bei Entwickler Tt-Games, konnten wir erste Eindrücke von der Fortsetzung der Sternenkrieg-Saga sammeln. Die Bilder stammen von der PS2-Fassung, die grafisch in etwa der GameCube-Version entspricht.

ACTIONREICH In den zahlreichen Kämpfen geht's oft heftig zur Sache. BILD: ACTIVISION

BASTELN LOHNT SICH!

Ausgangspunkt des Abenteuers ist die Bar von Mos Eisley, durch deren zahlreiche Türen ihr euch direkt ins Spiel begebt. In den einzelnen Levels seid ihr nicht wie im Vorgänger meist zu Fuß unterwegs, sondern könnt auch Fahrzeuge benutzen. Häufig müsst ihr die Teile dafür allerdings erst entdecken und euch euer Gefährt zusammenbasteln. Aber nicht nur Fahrzeugteile, sondern auch eine Vielzahl an versteckten Extras und Sammelgegenständen verleiten den Spieler schnell dazu, jeden Stein umzudrehen, um auch ja nichts zu übersehen. Aus bestimmten Teilen könnt ihr euch sogar Fahrzeuge zusammenschustern, mit denen ihr dann in Bonus-Levels antretet.

KOPFSACHE

Eure Helden könnt ihr euch zwar nach Belieben im Spielfiguren-Editor der Mos-Eisley-Kantine erstellen – um in

INTERVIEW mit Tom Stone, Managing Director von Tt-Games

≫ Im neuen LEGO Star Wars gibt's eine Menge zu entdecken. ≪

Mit einer ordentlichen Portion Enthusiasmus beantwortete Tom Stone unsere Fragen zum kommenden LEGO Star Wars.

Was sind die wichtigsten neuen Features des Spiels?
Die 56 vom Spiel vorgegebenen Charaktere verfügen über neue Bewegungen und Animationen wie Ausweichen oder Schlagattacken. Einige Spielfiguren sind zudem in der Lage, eigene Spezialattacken auszuführen – Chewbacca zum Beispiel reißt seinen Widersachern unsanft die Arme aus dem Leib. Auch im Hinblick auf die Fahrzeuge gibt es Neuerungen: Diese werden nun in einer 3D-Umgebung dargestellt und zusätzlich kann der Spieler in den normalen Lauf-Levels seine Fahrzeuge selbst bauen und im Anschluss daran benutzen. Besitzer des Vorgängers können zudem ihren alten Speicherstand nutzen und die Charaktere des ersten *LEGO Star Wars* in den zweiten Teil importieren. Wem das immer noch nicht genügt, der kann sich mit dem Spielfiguren-Editor seinen Helden nach eigenen Vorstellungen zusammenbasteln. Das sind die großen Neuerungen im Spiel – natürlich darf man die neue Story der klassischen *Star Wars*-Filme als großes neues „Feature" nicht vergessen!

Was war die größte Herausforderung beim Entwickeln von LEGO Star Wars II**?**
Die größte Herausforderung bestand darin, einen wirklich gebührenden Nachfolger für *LEGO Star Wars* zu schaffen. Durch Umfragen konnten wir in Erfahrung bringen, dass es den Kunden eine Menge Spaß machte, mit den Charakteren der Episoden I bis III zu spielen. Die Herausforderung bestand nun darin, diese Spieler wieder genauso in den Bann der Story der Teile IV bis VI zu ziehen. Wir haben uns erkundigt, was den Spielern am Vorgänger gefiel und wovon sie gerne mehr im neuen *LEGO Star Wars* sehen möchten. Wir sind uns sicher, dass wir dem Kunden mit all den neuen Features ein unvergessliches Spielerlebnis liefern.

Wer ist für die vielen Gags im Spiel verantwortlich?
Wir haben mit einem sehr talentierten Programmierer-Team aus Manchester zusammengearbeitet, das vom Programmierer bis hin zum Designer allesamt aus lustigen Leuten besteht, die einen Sinn für Humor haben. Sie haben es geschafft, LEGO und *Star Wars* auf lustige Weise zu verknüpfen, und hielten stets nach Stellen Ausschau, an denen man einen weiteren Gag einbauen kann – selbst wenn es nur kleine Details wie ein extrem schlecht sitzender Stormtrooper-Helm auf Chewbaccas Kopf sind. Besonders gelungen sind vor allem die Gesichtsausdrücke der Spielfiguren, die leicht übertrieben dargestellt werden. Han Solo zum Beispiel hat stets ein Gewinnerlächeln im Gesicht, Prinzessin Leia hingegen wirkt doch etwas zickig.

TOM STONE, Managing Director von Tt-Games. BILD: N-ZONE

manche Abschnitte zu gelangen, müsst ihr allerdings einen bestimmten Kopf oder eine bestimmte Kopfbedeckung tragen. Hierfür finden sich in den Levels Apparaturen, die euren Figuren andere Häupter verpassen. Falls ihr eine Tür dennoch nicht öffnen könnt, kehrt ihr einfach im Freeplay-Modus mit dem passenden Charakter in den Level zurück, um den zuvor nicht zugänglichen Bereich zu erforschen.

Wie vom Vorgänger her bekannt, sehen die Spielfiguren ihren Vorbildern sehr ähnlich und verhalten sich auch dementsprechend. Zahlreiche Szenen des Films finden sich auch in dem Spiel wieder – nur eben im LEGO-Look. Die Atmosphäre der Filme geht dabei nicht verloren, ganz im Gegenteil: die zahlreichen Gags verleihen dem Spiel seinen eigenen Charme, der bereits im ersten *LEGO Star Wars* dafür verantwortlich war, dass wider Erwarten auch sehr viele ältere Spieler zu den Käufern des Spiels zählten.

Die Grafik des Spiels macht einen sehr guten Eindruck und glänzte stellenweise mit richtig edlen Effekten wie zum Beispiel den Spiegelungen auf dem Boden. Doch wer ein Technik-Feuerwerk erwartet, wird enttäuscht sein: Die LEGO-Optik hat ihren eigenen, grafisch nicht wirklich spektakulären, aber doch sehr charmanten Stil. Die Filmmusik und die Piepstöne der Figuren tragen ebenfalls zur guten Atmosphäre bei.

Bis September müssen sich Jung und Alt aber noch gedulden, erst dann stellt sich heraus, ob auch das neue *LEGO Star Wars* den beiden großen und beliebten Markennamen in seinem Titel gerecht werden kann. Ersten Eindrücken nach sind die Entwickler von Tt-Games dabei auf dem besten Weg. ■

SPASSIG Leia zickt, Han grinst – die Gesichter der Spielfiguren sind leicht überspitzt, aber sehr lustig dargestellt. BILD: ACTIVISION

MONSTRÖS Fans können sich auf zahlreiche Vehikel aus dem Star-Wars-Universum wie diesen AT-AT freuen. BILD: ACTIVISION

VORSCHAU
LEGO STAR WARS II

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Tt-Games
Spieler:	1-2
Termin:	September
Web:	www.lucasarts.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Vielversprechende Fortsetzung mit interessanten Gameplay-Features, die auf dem besten Weg ist, ihren guten Vorgänger zu übertreffen.

(C) 1990, 2006, SQUARE ENIX CO., LTD All Rights Reserved. ILLUSTRATION: AKIHIKO YOSHIDA

VERÄRGERT Dem Wasserdrachen passt es überhaupt nicht, dass wir über sein Meer schiffen. BILD: SQUARE ENIX

Fakten

- Erste international erscheinende Version von FF III
- Aufgemotzte Optik
- Verbessertes Gameplay
- Rundenbasierte Kämpfe
- Spielbar mit Stylus oder Digikreuz

Final Fantasy III

Square Enix erfüllt seinen Fans einen großen Wunsch im kleinen Format.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Mit dem siebten Teil schaffte die *Final Fantasy*-Serie vor knapp zehn Jahren den Sprung über den großen Teich und löste in Europa einen riesigen Rollenspiel-Boom aus. Genre-Fans schlossen die Reihe schnell in ihr Herz und wollten nun auch die Anfänge der Serie erleben. Square Enix zeigte sich großzügig und veröffentlichte Neuauflagen aller alten Spiele. Aller, bis auf den dritten Teil. Der schaffte es bislang nämlich nie aus Japan heraus. In Amerika gibt es zwar ein *Final Fantasy III*, dabei handelt es sich aber nicht um den „echten" dritten Teil, sondern um den sechsten, der lediglich umbenannt wurde.

» Hier erwartet euch ein herrliches Rollenspiel der alten Schule. «

HAB ICH WAS VERPASST?

Eigentlich ist es gar kein so großer Verlust, dass europäischen und amerikanischen Fans Teil 3 der epischen Rollenspiel-Saga bislang vorenthalten blieb. Denn gerade die ersten drei *Final Fantasy*-Teile, die ursprünglich für das NES erschienen, gehören bei weitem nicht zu den besten Genre-Vertretern. Die Hintergrundgeschichten waren belanglos, das Balancing unausgeglichen, die Menüführung extrem verschachtelt und die für damalige Verhältnisse innovativen Features schon zu jener Zeit unausgegoren. Wieso solltet ihr euch also eigentlich überhaupt auf diesen Titel freuen? Ganz einfach: Square Enix begnügt sich nicht mit einer 1:1-Konvertierung, sondern hat das Rollenspiel von Grund auf umdesignt und in allen Belangen erheblich verbessert!

OH, WIE IST DAS SCHÖN!

Am offensichtlichsten erkennt man das natürlich zunächst einmal an der Gra-

DS Lite Special Edition

Weil verschiedene Farben einfach nicht gut genug sind.

BILD: NINTENDO

Am 24. August erscheint in Japan nicht nur die DS-Version von *Final Fantasy III*, sondern auch ein dazu passender DS Lite in limitierter Auflage. Das silberne Hüllendesign wird vom *Final Fantasy*-Schriftzug und vier kleinen Charakterporträts geziert. Wer sich das coole Teil für umgerechnet etwa € 160,- importiert, findet in der Verpackung natürlich auch das dazugehörige Spiel.

SCHLACHTENBUMMLER Die Kämpfe werden nicht durch das FF-typische ATB, sondern komplett rundenbasiert ausgefochten. BILDER: SQUARE ENIX

WOHIN JETZT? Die Oberweltkarte ist sehr übersichtlich gestaltet. BILD: SQUARE ENIX

fik. Auf der E3 konnten wir uns bereits mit eigenen Augen von den optischen Qualitäten des Titels überzeugen. *Final Fantasy III* ist eines der schönsten DS-Spiele, das wir bislang sehen durften! Mit den Pixel-Figuren aus NES-Zeiten haben die Recken nichts mehr gemein. Die Figuren sind zwar nach wie vor sehr knuffig, erstrahlen jetzt aber in schönstem Polygongewandt. Gleiches gilt für die zahlreichen Monster, gegen die ihr im Kampf antreten müsst. Diese sind sehr abwechslungsreich gestaltet und sofort voneinander zu unterscheiden. Im Original war das nicht immer leicht, denn oft beschränkten sich die Entwickler darauf, die Uniform eines Wesens einfach nur mit einer anderen Farbe zu versehen.

Auch die Welt selbst, in der sich das Abenteuer abspielt, besticht durch liebevolle Details. Im Stall einer Chocobofarm liegen mehr oder weniger ordentlich gestapelte Kisten herum, Säcke mit Futter hängen an den Wänden und die gelben Reittiere selbst tollen aufgeweckt hinter der Umzäunung herum. Oder in einer tiefen Höhle sieht man Stalagtiten an der Decke, unter denen sich große Pfützen gebildet haben. Nur bei der Oberlandkarte beschränken sich die Entwickler auf eine eher simple Gestaltung. Das kommt aber der Übersicht zugute. Welchen Berg man beispielsweise betreten kann, erkennt man deutlich an dem gewundenen Pfad an dessen Vorderseite. Dadurch kann man ihn gut von Gebirgszügen unterscheiden, an denen man nicht ohne weiteres vorbeikommt.

FASCHING?

Auch am Balancing wurde nach Angaben der Entwickler gehörig gearbeitet. Waren im Original selbst reguläre Gegner oft so schwer zu besiegen wie mächtige Endbosse, wurde der Schwierigkeitsgrad für den DS-Auftritt bedeutend nach unten geschraubt. Allerdings gilt das auch für die Charaktere selbst. *Final Fantasy III* zeichnet sich besonders

Freizeitjobs

Die Helden vor 16 Jahren und heute! Die meisten Jobklassen der Originalversion werdet ihr auch in der DS-Version wiederfinden.

Onion Knight
Die Startklasse jedes Charakters. Diese Klasse wird in der DS-Version durch eine neue ersetzt.

Kämpfer
Gute Angriffskraft und Lebensenergie. Kann mit zahlreichen verschiedenen Waffenarten umgehen.

Dieb
Unterdurchschnittliche Körperkraft, aber klaut Gegnern Items und Geld.

Jäger
Dank Pfeil und Bogen ein hervorragender Fernkämpfer.

Wikinger
Provoziert Gegner und steigert so deren Angriffs-, senkt aber auch deren Defensivkräfte.

Mönch
Hat hohe Kraft und Lebensenergie, ist aber unbedarft im Umgang mit Waffen.

Karatemeister
Setzt, ähnlich wie der Mönch, auf die Kraft seiner Fäuste und kann sogar seine Körperkraft vorübergehend steigern.

Ninja
Einer der stärksten Charaktere. Besonders dank seiner Shurikens wieselflink und absolut tödlich. Wurde noch nicht für die DS-Version bestätigt.

Ritter
Hat besonders hohe Abwehrkraft und kann verletzte Mitstreiter beschützen.

Drachenritter
Besonders für seine Sprungkraft bekannt, dank derer er Gegnern ausweicht und sie von oben herab attackiert.

INFORMANT Das gehört einfach dazu: in Dörfern unterhält man sich mit Personen, um Infos über die nächste Aufgabe zu erhalten. BILD: SQUARE ENIX

TIEFGRÜNDIG Dank neuer Episoden wurde auch die Story erweitert. BILD: SQUARE ENIX

SHOPPING Wer sich vor einer Mission nicht ordentlich ausrüstet, hat keine Chance. BILD: SQUARE ENIX

durch sein Jobklassen-System aus. Jeder Charakter kann einen von 22 verschiedenen Jobs annehmen, diesen während des Spiels aber auch wechseln. Einige dieser Jobklassen waren im Original sehr viel stärker als andere, wodurch sich der Spieler schnell die effektivsten herauspicken und sie für den gesamten Spielverlauf beibehalten konnte. Auch in der Neuauflage werden die meisten dieser 22 Jobklassen vorhanden sein (siehe Extrakasten) und überarbeitet. Jetzt sind sie ausgeglichener, eventuelle Nachteile einer Klasse sollte man mit den Vorteilen einer anderen ausbügeln. Auch das Wechseln zwischen Jobs gestaltet sich jetzt viel einfacher. Im Original musste man noch Punkte sammeln, die man dann in einen Jobwechsel investieren konnte. Jetzt darf man die Berufung zu jedem Zeitpunkt wechseln, erhält dafür aber eine kleine Strafe für den nächsten Kampf. Permanent solltet ihr also nicht zwischen den Charakterklassen hin- und herspringen. Manchmal lässt sich ein Gegner aber einfacher mit einer bestimmten Fähigkeit einer anderen Klasse besiegen, was die Strafpunkte wieder wettmacht. Welcher Charakter gerade welchen Job hat, erkennt man übrigens sofort an seiner Kluft. Wikinger tragen stilechte Helme mit Hörnern, Magier hüllen sich in lange Kutten und Ritter erkennt man sofort an ihrer mächtigen Rüstung.

MÄRCHENSTUNDE

Wie eingangs erwähnt war auch die Story der Originalversion von *Final Fantasy III* nicht gerade oscarreif. Eine Heldengruppe macht sich auf die Suche nach Kristallen, um die Welt zu retten. Jeder Kristall liegt in einem Dungeon und wird von einem Bossmonster bewacht. 1990 war das vielleicht noch genug, um Spieler bei der Stange zu halten, heute wird man sich bei einer so unspektakulären Geschichte aber schnell langweilen. Deswegen spendierte Square Enix dem Spiel neue

Mystischer Ritter
Ein Ritter mit magischen Waffen. Wurde noch nicht für die DS-Version bestätigt.

Geomancer
Kann sich das Terrain zunutze machen, um die Gegner anzugreifen.

Schüler
Analysiert Gegner und kann so deren Schwachpunkte herausfinden.

Barde
Spielt Lieder und kann so Statusschwächen bei Gegnern hervorrufen.

Beschwörer
Beschwört mächtige Kreaturen, die die Gegner angreifen.

Schamane
Unterstützt die Gruppe mit zahlreichen Support-Zaubern. Wurde noch nicht für die DS-Version bestätigt.

Warlock
Hat sehr viele Magiepunkte und beherrscht die Elemente. Wurde noch nicht für die DS-Version bestätigt.

Erwecker
Beschwört Monster, die zufällig mit Weiß- oder Schwarzmagie-Attributen versehen werden.

Weiser
Kann sowohl Magie benutzen als auch beschwören. Seine Beschwörungskraft ist im Vergleich zu echten Beschwörern nur gering.

Weißmagier
Benutzt Heilmagie, um die Gruppe fit zu halten.

Schwarzmagier
Benutzt Angriffsmagie, um Gegnern zuzusetzen

Rotmagier
Kann sowohl Weiß-, als auch Schwarzmagie einsetzen. Allerdings kann er nicht die stärksten Zauber erlernen.

KNUFFIG In Final Fantasy III wurden damals auch die berühmten Moogles eingeführt. BILD: SQUARE ENIX

LICHTERLOH Magieffekte werden hübsch in Szene gesetzt. BILD: SQUARE ENIX

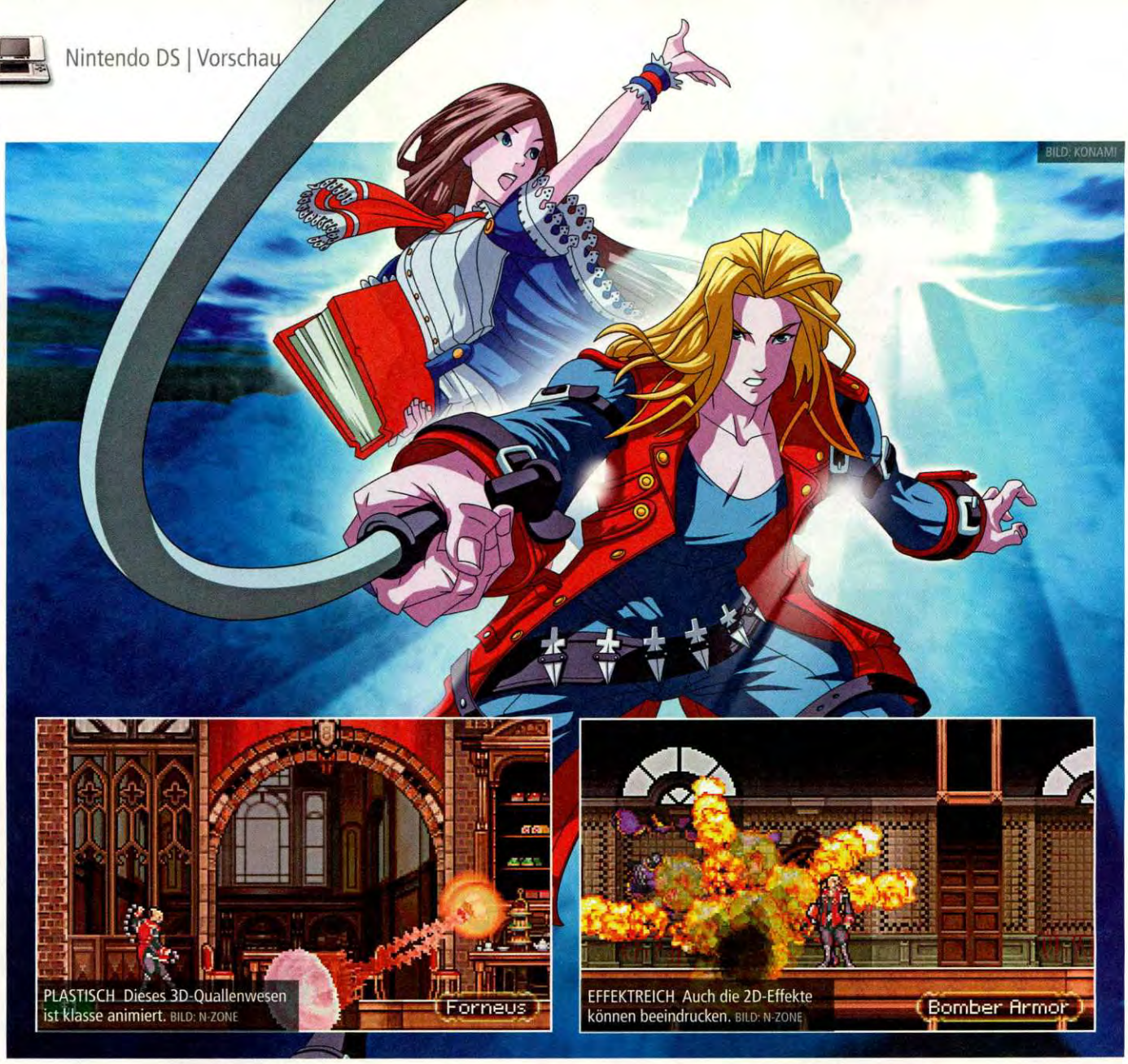
Episoden, in denen die Helden nicht nur neue Aufgaben bestreiten müssen, sondern in denen ihr auch mehr über jene Helden erfahren werdet. Bei all diesen Verbesserungen blieb aber wohl nicht mehr die Zeit, um die zahlreichen Möglichkeiten des DS gänzlich auszunutzen. Mit dem Stylus bewegt ihr lediglich eure Spielfiguren über den Bildschirm, tippt an, welche Aktion ihr im Kampf ausführen wollt, oder zieht Inventargegenstände hin und her. Das macht besonders die Menüsteuerung sehr intuitiv, eine vollkommen neuartige Art und Weise, Rollenspiele zu steuern ergibt sich daraus aber nicht wirklich. Auch der zweite Bildschirm des DS wird lediglich dazu benutzt, eine Landkarte einzublenden. Deswegen seht ihr auf den Screenshots auch nicht wie gewohnt beide Bildschirme. Denn die Bilder, die uns Square Enix zugeschickt hat, zeigen nur das Hauptgeschehen, so wie ihr es auf dem unteren Screen sehen werdet. Dass die Möglichkeiten des DS nicht wirklich in die Runderneuerung von *Final Fantasy III* miteinbezogen wurden, schmälert den ersten Eindruck aber keineswegs. Hier erwartet euch ein herrliches Rollenspiel der alten Schule, doch mit neuem Look und verbessertem Gameplay. Merkt euch diesen Titel also unbedingt vor. Auf den Weihnachtswunschzettel braucht ihr *Final Fantasy III* aber nicht zu schreiben. Denn laut Aussage von Nintendo wird es dieses Jahr wohl leider nichts mehr mit der DS-Rollenspielhoffnung. ■

VORSCHAU
FINAL FANTASY III

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
Spieler:	Noch nicht bekannt
Termin:	2007
Web:	www.square-enix.co.jp/ff3/

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

So soll es sein! Square Enix begnügt sich nicht mit einer lieblosen Konvertierung, sondern passt Präsentation und Gameplay der Zeit an.



PLASTISCH Dieses 3D-Quallenwesen ist klasse animiert. BILD: N-ZONE

EFFEKTREICH Auch die 2D-Effekte können beeindrucken. BILD: N-ZONE

Fakten

- 2 Spielcharaktere abwechselnd oder gleichzeitig steuerbar
- Kooperativer Wi-Fi-Modus für 2 Spieler
- Mehr 3D-Elemente

Castlevania: Portrait of Ruin

Der Klassiker geht auf dem DS in die zweite Runde.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Als im letzten Jahr der erste DS-Ableger der *Castlevania*-Reihe für den Nintendo DS in die Läden kam, war das Handheld um einen gelungenen Actiontitel reicher. Mit der zweiten DS-Version will man nun alles noch besser machen, grafisch wie auch spielerisch. Wir hatten die Möglichkeit, einen Vorschau-Level anzutesten und verraten euch alle Details zum kommenden *Portrait of Ruin*. Plus-Abonnenten haben übrigens die Möglichkeit, sich den Demo-Level in voller Länge auf unserer Heft-DVD anzusehen.

» Spielerisch ist Portrait of Ruin eine Klasse für sich. «

DYNAMISCHES DUO

Spielerisch bleibt man beim bewährten Gameplay des Vorgängers und fügt einige interessante Neuerungen hinzu. Das fängt schon bei den spielbaren Charakteren an, von denen gibt es nämlich zwei, die eng zusammenarbeiten müssen. Diesmal liegt das Schicksal der Welt in den Händen von Jonathan Morris und Charlotte Orlean. Ersterer ist übrigens der Sohn John Morris' aus dem Mega-Drive-Titel *Castlevania: Bloodlines* und vor allem in der Handhabung von Waffen geschult. Seine Begleiterin hingegen hat magische Talente. Normalerweise steuert ihr nur einen der beiden und könnt per X-Taste die Spielfigur wechseln. Für den Nahkampf empfiehlt sich dabei Jonathan, der im Spiel eine Vielzahl an Waffen finden wird. Die Peitsche ist von Anfang an dabei, wird aber nicht seine stärkste Waffe sein. Lauern Gegner in der Ferne, sollte man auf die Spezialfertigkeiten Charlottes vertrauen. Sie kann Siegel beschwören, die auch weit entfernten Feinden schaden. Im weiteren Spielverlauf soll sie auch die Fähigkeit erlangen, sich in andere Formen zu verwandeln, um so – etwa als Eule – Hindernisse zu überwinden. Oftmals muss man mittels rechter Schultertaste beide Charaktere auf den Plan rufen. Einer folgt dem Spieler dann automatisch und greift selbstständig

PORTAL Durch solche Bilder gelangt man in die einzelnen Levels. BILD: N-ZONE

STARK Der gemeinsame Zauber des Duos räumt ordentlich auf. BILD: N-ZONE

HILFREICH In Umgebungsobjekten verstecken sich oft Items. BILD: N-ZONE

GRÜNER KOLOSS Diesen Burschen besiegen wir zu zweit. BILD: N-ZONE

ÜBERSICHTLICH Die Karte auf dem oberen Screen verrät stets, wo man sich befindet. BILD: N-ZONE

Gegner an. Überdies ist es möglich, die zweite Figur per Stylus auf dem Bildschirm zu bewegen, um somit Schalterrätsel zu lösen. Diese Idee des Teamworks soll sich durchs ganze Spiel ziehen und machte auf uns einen sehr gelungenen Eindruck. Wir sind schon gespannt, welche besonderen Aufgaben das Duo zu meistern hat.

MALERISCHE LEVELS

Die Story spielt im Europa des zweiten Weltkriegs und dreht sich um den Teufelsmaler, der versucht, Draculas Schloss zu alter Kraft zu verhelfen. Dieses Schloss bildet eine Art Rahmenhandlung, da Jonathan und Charlotte dort auf die Bilder des Teufelsmalers treffen, hinter denen sich die eigentlichen Levels verbergen, ein wenig wie *Mario 64* also. Durch diesen Kunstgriff sind die Levels, in die es das Helden-Duo verschlägt, sehr abwechslungsreich. Wir besuchten zum Beispiel ein mittelalterliches Städtchen, welches mit einem detailreichen 3D-Hintergrund beeindrucken konnte. Solche Verschmelzungen von 2D und 3D soll es im Spiel sehr viele geben. So ist das fliegende Auge aus dem Vorgänger auch in die dritte Dimension gewachsen. Aufgesetzt wirken solche Elemente aber nicht, sondern fügen sich perfekt ins Spielgeschehen ein. Spielerisch ist *Portrait of Ruin* ohnehin eine Klasse für sich. Kreative Gegner, gelungenes Leveldesign und geschmeidige Animationen sorgen für enormen Spielspaß. Die Umgebungen wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet und laden zum Auskundschaften ein. Der erste Eindruck ist also hervorragend und wir sind gespannt, welche Überraschungen noch in der Vollversion auf uns warten. ■

VORSCHAU

CASTLEVANIA: PORTRAIT ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	1-2
Termin:	November 2006
Web:	www.konami-europe.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Wenn das Spiel hält, was die Demo verspricht, erwartet uns mit Portrait of Ruin eine der besten Castlevania-Versionen aller Zeiten.

MONSTER VIERTER GENERATION Wir dürfen vorstellen: Drei der neuen Pokémon aus Diamond & Pearl! BILDER: NINTENDO

Fakten

- Eure Rivalen stammen diesmal aus dem Team Galaxy.
- 9 der neuen Pokémon sind aus den Filmen und der Serie bekannt.
- Die zusätzliche Etage im Pokémon Center ist für den „Wi-Fi-Club" reserviert.
- Touchscreen-Interface ohne inhaltliche Neuerungen
- Erscheint in Japan am 28. September

Pokémon Diamond & Pearl

Gestatten: Das sind die neuen Pokémon! Plus: Touchscreen-Details.

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Nur noch wenige Wochen bis zum Tag X: Am 28. September wandelt sich Japan zur „Shino"-Region, der Heimat der Pokémon aus *Diamond & Pearl*. An diesem Tag stehen die beiden neuen Editionen in den Läden und werden den Handheld-Absatz erfahrungsgemäß in astronomische Sphären hieven. Glücklich schätzt sich, wer einen *Pokémon*-Experten direkt vor Ort hat: Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod gabelte vor allen anderen deutschen Magazinen erste Infos zum Touchscreen-Gebrauch auf und hat schon jetzt einige der neuen Pokémon zu Gesicht bekommen. Pokéball los!

ALLES BEIM ALTEN?

Wer *Pokémon* spielt, weiß, was ihn erwartet: Das nahezu perfekte, da enorm übersichtliche Kampf-Interface wurde im Lauf der bislang drei Monster-Generationen kaum verändert und gleicht in *Diamond & Pearl* dem Look der Vorgänger. Daumengroße Buttons erlauben es jetzt, Kommandos mit dem Finger zu erteilen. Wie die Steuerung im Detail funktioniert, haben wir rechts für euch haarklein aufgedröselt! Unter den neuen Pokémon tummelt sich das Kirschblüten-Pokémon Cherimu (Typ: Gras), das seine Blüte bei starker Sonneneinstrahlung öffnet. Ein weiteres Wesen, Parukia, besitzt die Fähigkeit zur Manipulation der Zeit, während das Elektro-Eichhörnchen Pa-

» Das Kampf-Interface gleicht dem Look der Vorgänger. «

PACHIRISU VS. DORAPION Hinsichtlich der Kampfdarstellung hat sich wenig getan. BILD: NINTENDO

WAS GRÜNT DENN DA? Die Pokémon sind scheue Wesen und verstecken sich in Büschen. BILD: NINTENDO

WI-FI-DUELL Online oder im Netzwerk geht in den Pokémon-Kämpfen die Post ab. BILD: NINTENDO

EXTRA ETAGE Ein neues Stockwerk ist für den Wi-Fi-Club reserviert. BILD: NINTENDO

MEINE KUMPEL Ein erster Screenshot der neuen Freundesliste! BILD: NINTENDO

chirisu mit seinem Schwanz eine statische Elektrizität erzeugt. Das skorpionähnliche Dunkel-Gift-Pokémon Dorapion nimmt seine Gegner mit den Scheren auseinander; ihm steht zudem die Attacke „Kampf-Harnisch" zur Verfügung. Von vielen Monstern gibt es außerdem eine männliche und eine weibliche Variante. Beispielsweise sind die Flügel des Smettbo-Weibchens anders gefärbt als die Schwingen des Männchens und die Lamellen des H2O-Absorber-Pokémons Felino unterscheiden sich je nach Geschlecht in ihrer Anzahl. Analog dazu beeinflusst die Wahl der männlichen oder weiblichen Spielfigur das weitere Gameplay, denn der jeweilige Partner eilt euch im Verlauf der Story an bestimmten Stellen zu Hilfe. Apropos Story: Nachdem Team Rocket, Aqua und Magma in den vorherigen drei *Pokémon*-Generationen klein beigaben, bringt *Diamond & Pearl* eine neue kriminelle Organisation hervor: Team Galaxy! Die Schurken betreiben heimtückische Forschungen und werden als Drahtzieher eines feindseligen Plans genannt, der die *Diamond*- und *Pearl*-Cover-Pokémon Diaruga und Parukia mit einbezieht.

KOMM IN DEN WI-FI-CLUB!

Letzten Monat wussten wir noch nicht mit völliger Gewissheit, wozu das zusätzliche Stockwerk im Pokémon Center dient. Das Geheimnis ist gelüftet: Es handelt sich um den „Wi-Fi-Club"! Um dort per Internet Monster tauschen und gegen andere internationale Pokémaniacs kämpfen zu können, müsst ihr zunächst den obligatorischen 12-stelligen Freundescode in euer Pokémon-Notebook eingeben. Ihr seht dann, welche registrierten Kumpel gerade online sind. Wartet ihr auf keinen bestimmten Pokémon-Trainer, dann könnt ihr euch von einem x-beliebigen Spieler herausfordern lassen. Abgesehen von einem Symbol in der rechten oberen Bildschirmecke, das die Verbindungsstabilität anzeigt, bleibt das Interface während des Kampfs allerdings gleich. Im selben Menü, in dem ihr Rivalen ortet, dürft ihr zudem auch zum Tausch-Club vordringen: Haben beide Teilnehmer ihre Monster ausgewählt, wechseln die Pokébälle die Screens – schon wurde die Transaktion ausgeführt. Bereits für die nächste Ausgabe der N-ZONE erwarten wir übrigens ein weiteres *Pokémon*-Info-Update – der Tag X rückt näher! ■

VORSCHAU

POKÉMON DIAMOND & ...

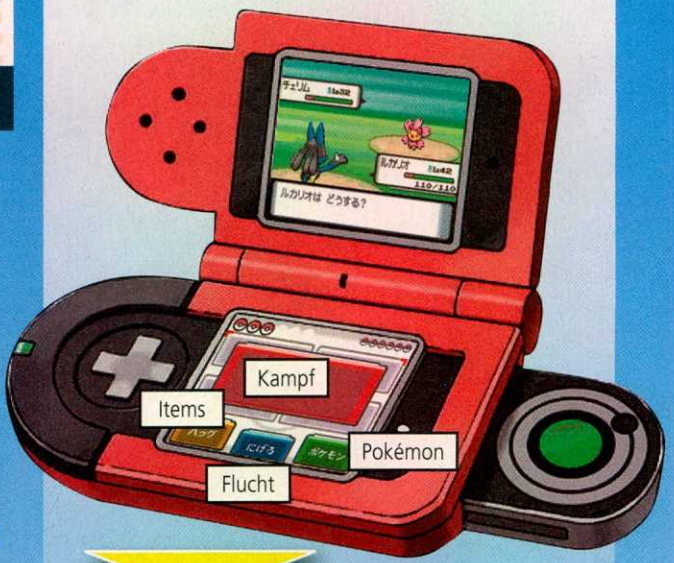
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-16
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Debüt für den Touchscreen! Zusammen mit einer Fülle neuer Monster und der Wi-Fi-Etage im Pokémon Center kommt's für Fans richtig prall!

So kämpft man heute!

Japanisch für Anfänger: Die Touchscreen-Analyse!



ZACK! Ein fremder Trainer fordert euch heraus. Pokéball los! BILD: NINTENDO

FRAUENTAUSCH Die Pokémon-Weibchen wechseln die Besitzer. BILD: NINTENDO

ÜBERSICHTLICH Ob Optionsmenü oder Aktionsfenster, das Interface wirkt sehr aufgeräumt. BILD: UBISOFT

ALLES IM BLICK Der obere Screen zeigt die Baumöglichkeiten an. BILD: UBISOFT

Fakten

- Zum ersten Mal tummeln sich die fleißigen Männchen auch auf einer Videospielkonsole.
- DS-optimierte Neuauflage von Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici (PC, 1996)
- Vier Völker: Römer, Chinesen, Nubier und Wikinger
- Zwei unterschiedliche Kampagnen auf sieben Kontinenten
- Erscheint parallel zur runderneuerten PC-Verison Die Siedler 2: Die nächste Generation

Die Siedler 2

Ein deutscher Strategie-Klassiker besiedelt den DS!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Kein anderes Genre konnte PC-Spieler der 90er-Jahre in einer ähnlichen Form begeistern wie das der Echtzeitstrategie und noch immer erfreuen sich entsprechende Titel überaus großer Beliebtheit. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass in regelmäßigen Abständen hochkarätige Nachfolger erscheinen und Klassiker neu aufgelegt werden. Bluebytes *Die Siedler 2* ist so einer und kehrt im Herbst runderneuert auf den PC zurück. Nur auf den PC? Keineswegs, denn auch der DS bekommt eine Neuauflage des Simulations-Hits auf den Leib geschneidert! Als einziges Magazin weltweit konnten wir nun den Entwicklern exklusive Infos und Screenshots zur Handheld-Version des zehn Jahre jungen Strategie-Knüllers entlocken.

> Die Siedler 2 verlangt eine dicke Portion logistischen Geschicks!

EINE SCHIFFFAHRT, DIE IST LUSTIG ...

Zu Beginn übernehmt ihr die Kontrolle über eines von vier Völkern, das unerwartet auf einer unbekannten Insel strandet und sich durch unterschiedliche Vor- und Nachteile auszeichnet. Egal ob Römer, Chinesen, Nubier oder Wikinger – um den Fortbestand eurer Population zu sichern, solltet ihr schnellstmöglich damit beginnen, euer neues Habitat zu kultivieren. Zum Glück habt ihr für jede Aufgabe Spezialisten in euren Reihen, die euch mit ihren Fähigkeiten zahlreiche Möglichkeiten zur Gestaltung des neuen Lebensraums bieten. Insgesamt gibt es über 30 Berufsgruppen mit jeweils individuellen Vorzügen. Allerdings können weder Förster noch Schiffsbauer ohne entsprechende Materialien arbeiten. Also solltet ihr an den geeigneten Orten Bergwerke errichten, Felder bestellen oder Fischfang betreiben, um immer über ausreichende Ressourcen zu verfügen. Ein guter Vorrat an Erzen, Kohle, Gold und natürlich Nahrungsmitteln lässt die Siedlung stetig wachsen und euer Volk gedeihen. Allerdings solltet ihr nicht vergessen, auch militärische Einrichtungen

BILD: UBISOFT

INTERVIEW mit Ralf Wirsing, Studioleiter bei Bluebyte und Producer von Die Siedler 2

≫ Wir studieren sehr intensiv die Features des DS! ≪

Im Gespräch verriet uns Ralf Wirsing interessante Details zur Entwicklung der DS-Siedler.

Warum habt ihr euch dazu entschlossen, ausgerechnet den zweiten Teil von *Die Siedler* für den PC neu aufzulegen und für DS umzusetzen?
Zum einen eignet sich der zweite Teil aufgrund seiner technischen Basis sehr gut als Ausgangspunkt für eine DS-Version. Weiterhin sind Spielziel und Spielregeln dieser Version sehr gut für das Handheld geeignet sowie die Bedienoberfläche für eine Nutzung durch den Stylus.

Wird es Neuerungen oder DS-spezifische Anpassungen gegenüber dem PC-Original geben? Wenn ja, welche?
Aktuell studieren wir sehr intensiv die Features des DS für eine mögliche Verwendung im Spiel. Es wird sicherlich die Möglichkeit geben, zwischen den beiden Displays zu wechseln, um sowohl die Spielkarte als auch die Bedienoberfläche über den Stylus steuern zu können. Des Weiteren wird es eine Zoomfunktion geben.

Werden Ideen der PC-Neuauflage *Die Siedler 2: Die nächste Generation* auch Einzug auf den DS halten?
Auch hier studieren wir noch. Interessant sind natürlich die Optimierungen im Bereich Militär, zum einen die Aufwertung- bzw. die Erweiterung von existierenden Militärgebäuden, um ungünstige Grenzverschiebungen zu vermeiden, zum anderen die „Soldaten auslagern"-Funktion, um grenzferne Soldaten optimal nutzen zu können.

Der Bildschirm des DS ist naturgemäß kleiner als ein Monitor. Wie wollt ihr den Größenunterschied ausgleichen und das Spielgeschehen trotzdem genauso übersichtlich darstellen?
Hier werden die oben angesprochene „Zoom in/Zoom out"-Funktion sowie die Aufteilung der Spielegrafik und des Benutzerinterfaces auf die jeweils separaten Bildschirme sehr hilfreich sein. Erste Tests hierzu sind sehr vielversprechend.

Hat sich die Grafik-Engine verändert und gibt es neue Animationen, Landschaften, Häuser etc.?
Die Grafik-Engine wurde für das System komplett umgeschrieben und ist eine „richtige" 3D-Engine, das visuelle Resultat entspricht jedoch dem Original. Bei weiterführenden Änderungen müssen wir sehr vorsichtig sein, um das Spielerlebnis nicht zu verändern, daher stehen sie nicht im Fokus unserer Planung.

ZOOM Im Beobachtungsfenster verfolgt ihr gezielt einzelne Siedler. BILD: UBISOFT

KONKURRENZ Die einzelnen Völker kämpfen um die Vorherrschaft im Land! BILD: UBISOFT

GESCHÄFTIG Eine gewissenhafte Planung der Verkehrswege ist immens wichtig! BILD: UBISOFT

aufzubauen, denn sonst droht bei Feindkontakt schnell ein böses Erwachen …

LOGISTIK FÜR FORTGESCHRITTENE

Prinzipiell funktioniert das Gameplay auf dem DS wie das des PC-Originals. Anstatt eure Figuren direkt zu kommandieren, liegt der Fokus auf dem Straßenbau. Es gilt also geeignete Voraussetzungen zu schaffen, um den Siedlern das Dasein leichter zu machen und dafür zu sorgen, dass jeder seinen Bestimmungsort ohne größere Probleme erreichen kann. *Die Siedler 2* verlangt also eine dicke Portion logistischen Geschicks, denn ohne entsprechende Verkehrswege können die kleinen Männchen ihren Aufgaben nicht adäquat nachgehen. Eine gut durchdachte Infrastruktur ist also das A und O einer florierenden Wirtschaft. Um das zu bewerkstelligen, werden die beiden Screens des DS vollständig genutzt. Auf dem oberen Bildschirm habt ihr im Blick, was die Siedler gerade machen und ob eure Maßnahmen in der Praxis funktionieren. Der Touchscreen hingegen dient zur Organisation des fleißigen Treibens. So klickt ihr euch mit dem Stylus durch die übersichtlichen Aktionsfenster, baut Straßen und Gebäude und habt stets auf dem Schirm, an welchen Ressourcen es gerade mangelt und wo ihr aktiv werden müsst. Optional könnt ihr die Darstellung auch wechseln und mit dem Steuerkreuz und den Buttons durch die Menüs navigieren. Zudem existiert eine Zoom-Funktion, die sowohl Übersicht als auch Steuerungskomfort steigern soll. Wenn das Spielprinzip auf dem DS letztendlich so aufgeht wie damals auf dem PC, steht durchgezockten *Siedler*-Nächten auch im Jahre 2006 nichts mehr im Weg. ■

VORSCHAU
DIE SIEDLER 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Bluebyte
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.ubi.com/de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Vielversprechende Umsetzung des zweiten Teils der Serie mit genialer Nutzung der beiden Screens und jeder Menge Siedler-Flair.

Online mit DS und Wii

Kompakt-Infos zum DS-Browser, der Wii-Connectivity und alles über WLAN!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Zwar ist der DS noch weit davon entfernt, zur Eier legenden Wollmilchsau à la PSP zu werden – doch der nächste Schritt in Richtung Multimedia-Allrounder ist getan! Und das ist keinesfalls negativ gemeint, denn mit dem Nintendo DS Browser (entwickelt von Opera) dringt der Doppelschirm nun in die Surfer-Domäne vor! Einen WEP-verschlüsselten WLAN-Zugang oder benachbarte Hotspots vorausgesetzt, könnt ihr künftig in der Mittagspause das Mail-Postfach durchstöbern, euer Online-Tagebuch aktualisieren oder auf der N-ZONE-Webseite nach neuen Beiträgen forsten. Praktisch: Mit dem Stylus tippt ihr via Bildschirmtastatur Internetadressen ein oder kritzelt dank Schrifterkennung eure Eingaben auf den Touchscreen. Die Bildschirmdarstellung erfolgt optional auf zwei verschiedene Arten:

NR. 1: DER ZOOM-MODUS

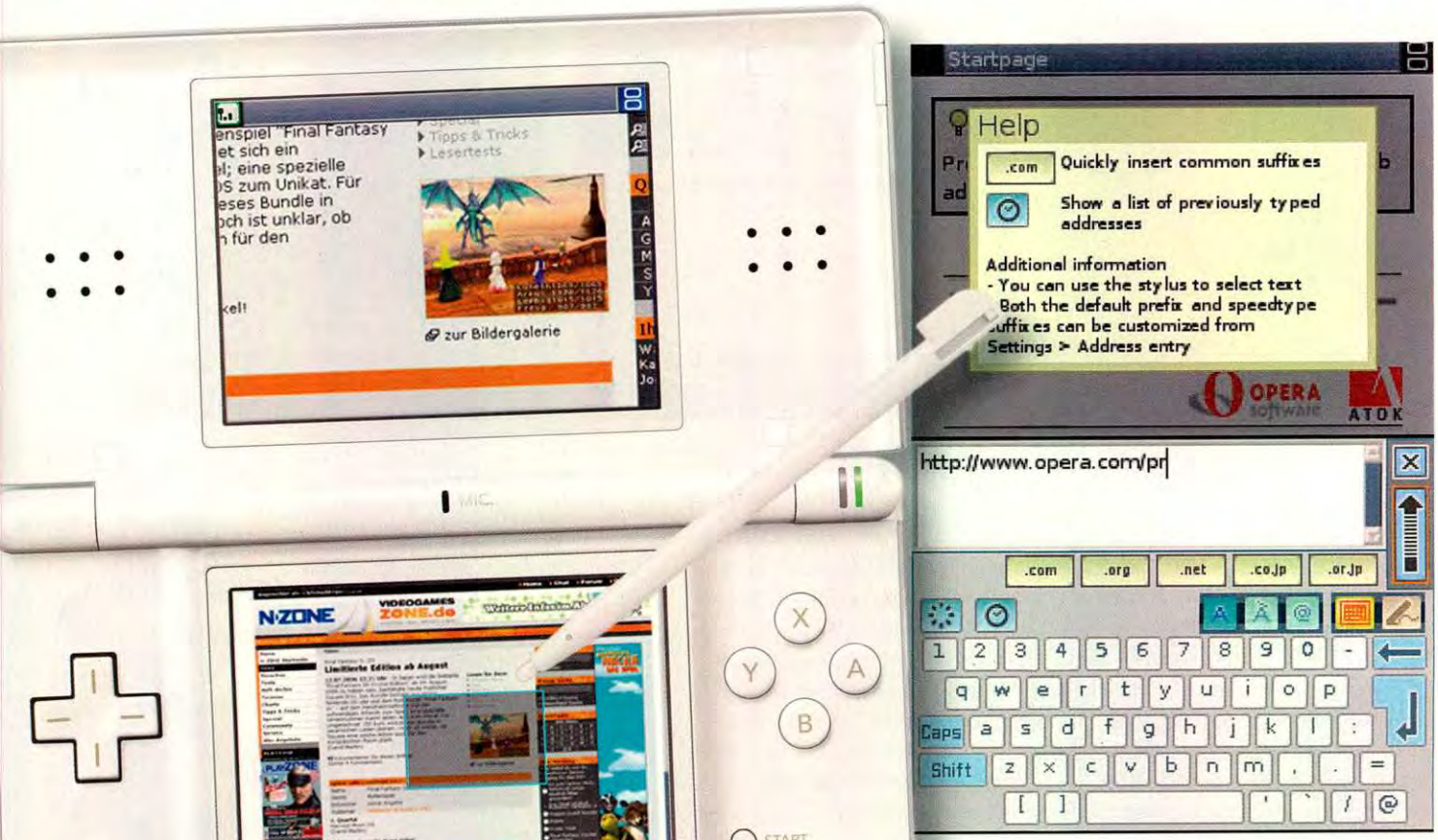
In dieser Ansicht wird auf dem Touchscreen die vollständige Webseite gezeigt. Per Stylus navigiert ihr ein Rechteck und könnt damit bestimmte Ausschnitte heranzoomen. Die maximale Vergrößerungsrate beträgt dabei 150%. Wer möchte, kann die Inhalte der Bildschirme auch tauschen: Die Zoom-Ansicht wird in diesem Fall auf dem unteren Screen angezeigt.

NR. 2: DER ALLES-DRAUF-MODUS

Eure Freundin hat euch eine ellenlange Mail geschrieben, die sich über dutzende Bildschirmseiten erstreckt? Dann ist es ratsam, den Dual-Screen-Modus zu aktivieren. Hierbei wird die jeweilige Webseite in ihrer Normalgröße über beide Screens hinweg angezeigt. Gescrollt wird wie beim PC mit einer Leiste, die an der rechten Seite positioniert ist. Wer möchte, kann natürlich auch per Steuerkreuz auf der Webseite nach oben oder unten flitzen.

VERSTÄNDIGUNGSPROBLEME

Geschmälert wird das Surfvergnügen durch einige Inkompatibilitäten: So wird der weit verbreitete Flash-Standard nicht unterstützt. Videos, Sounds und PDF-Dokumente gibt der Browser ebenfalls nicht wieder. Die Software basiert auf Opera 8.5 und versteht sich „nur" mit HTML, XHTML, XML, ECMAScript, CSS, SSL 2.0 & 3.0 und TLS 1.0. Während es für die USA übrigens noch immer keinen Termin gibt, hat Nintendo den DS Opera Browser in Europa für den 6. Oktober dieses Jahres bestätigt. ■



TIPPEN Wer die Handschrifterkennung nicht nutzen möchte, kann auch eine Bildschirmtastatur zuschalten. BILD: OPERA

BILD: N-ZONE/OPERA (FOTOMONTAGE)

In 5 Schritten vom DS auf den DS Lite!

Na super: Da habt ihr euch einen DS Lite gekauft und plötzlich könnt ihr online nicht mehr gegen eure Kumpels aus der DS-Freundesliste antreten! Wir zeigen euch Schritt für Schritt, wie ihr eure Benutzerdaten der Wi-Fi Connection in null Komma nix auf den DS Lite transferiert:

1. Legt ein onlinefähiges Spiel ein und klickt euch ins Menü „Setup der Nintendo Wi-Fi Connection".

2. Von dort aus geht's weiter zu den „Optionen" und dann zu „Nintendo WFC-Einstellungen übertragen".

3. Wählt auf dem DS Lite die Option „DS-Download-Spiel". Entscheidet euch im nächsten Bildschirm für „Transfer der Nintendo WFC-Konfig.".

4. Jetzt nur noch „OK" anwählen und schon beginnt der Datentransfer! Habt ihr auf dem DS Lite ein Online-Profil angelegt, könnt ihr diese Daten nun überschreiben.

5. Schließt die Prozedur mit einem Klick auf „OK" ab. Die Handhelds werden nun automatisch ausgeschaltet. Glückwunsch, ihr habt eure Spieldaten erfolgreich auf den Lite übertragen!

Beachtet, dass euer Online-Profil ab sofort auf eurem alten DS gelöscht ist! Mit unserer Methode könnt ihr aber beliebig oft Verbindungsdaten auf andere Systeme übertragen.

Die Wii-Connectivity

Aus heutiger Sicht ist die Connectivity zwischen Game Boy Advance und GameCube gefloppt: Nur eine magere Anzahl an Spielen nutzte die Verbindungsmöglichkeit und wenige brauchbare Anwendungen kamen im Lauf der Jahre zustande. Ganz anders beim DS und Wii? Diese fünf Gründe sprechen dafür, dass beide Konsolen zum ultimativen Dream-Team werden:

1. Für den Datentransfer wird kein Linkkabel mehr benötigt. Der DS kommuniziert drahtlos mit der Wii-Hardware. Bluetooth sei Dank!

2. Der interne Speicher des Nintendo DS ist 16-mal so groß wie der Cache des Game Boy Advance: Mit 256 kByte, die der Game Boy verarbeitet, ließen sich komplexe Spiele nur bedingt umsetzen – mit 4 MByte, wie sie der DS bietet, geht das problemlos! Für den Spieler könnte das bedeuten: Das Spielgeschehen von *Zelda: Four Swords* für Wii könnte von Zeit zu Zeit vom Fernseher auf den DS-Bildschirm wechseln, wo man aufwendige 3D-Tempel erleben darf. Denn die Datenmenge ist nun kein Problem mehr!

3. Das *Final Fantasy*-Spin-off *Crystal Chronicles: Crystal Bearers* zählt zu den meisterwarteten Wii-Spielen überhaupt. Die Neuauflage profitiert vom technischen Fortschritt seit der GameCube-Version: Wir erwarten viel größere Levels und endlich Kabelfreiheit. Ein Multiplayer-Hitkandidat!

4. Nintendo könnte DS-Demoversionen per Wii-Download anbieten, die man sich anschließend auf das Handheld laden kann. So spart man sich das Anstellen auf Messen!

5. Mit *Pokémon Battle Revolution* (Wii) wird man online gegen *Diamond*- und *Pearl*-Spieler antreten können. Ein nicht zu unterschätzender Marktvorteil, denn die *Pokémon*-Lizenz ist noch immer sehr stark!

INTERVIEW mit Marcus Esposito, Head of IT Dep.

≫Freiwild für jeden WLAN-Eindringling!≪

Der Hardware-Experte von Computec Media über gefährliche Netzwerke, Sicherheitslücken beim DS-Onlineservice und potenzielle Virenbedrohungen!

Der DS unterstützt lediglich WEP-Verschlüsselung. Was hat es mit diesem Standard auf sich?
WEP (Wired Equivalent Privacy) wurde im September 1999 verabschiedet und war bis 2003 der Standard für WLAN-Verschlüsselung. WEP sollte den Zugang wie auch die Datenübertragung in Wireless-Netzen schützen. Leider hat der Standard einige schwerwiegende Fehler, die einen Angriff und das vollständige Umgehen des Schutzes in wenigen Minuten ermöglichen. Daher wurde er zwischenzeitlich durch WPA und mittlerweile von dessen Nachfolger WPA2 ersetzt. Ohne zusätzliche Schutzmaßnahmen sollte dieser Standard nicht mehr eingesetzt werden.

Sobald man am Rechner eine Verschlüsselung mit WPA oder WPA2 aktiviert hat, kann man nicht mehr mit dem Nintendo DS online gehen. Birgt WEP Risiken für die Sicherheit während des Spielens?
Der DS selber ist wahrscheinlich nicht das Ziel eines potenziellen Angreifers. Windows-PCs oder der Access-Point, der das WLAN zur Verfügung stellt, bieten sich eher als Ziele an. Aufgrund der häufig auftretenden Sicherheitslücken besteht hier eine ernst zu nehmende Gefahr.

Bald ist ein DS-Browser von Opera erhältlich. Kann es gefährlich sein, damit bestimmte Inhalte abzurufen?
Beim Surfen sollte man unbedingt darauf achten, keine vertraulichen oder persönlichen Daten und erst recht keine Zahlungsinformationen einzugeben, sofern die Website keine SSL-Verschlüsselung anbietet. Diese Informationen wären Freiwild für jeden Eindringling ins WLAN!

Normalerweise werden beim Onlinespielen nur Spieldaten übertragen. Sind Virenattacken trotzdem möglich? Liegt es also an Nintendo, die „Beeinflussbarkeit" möglichst nach unten zu schrauben?
Die Gefahr für den Nintendo DS selber würde ich eher als gering einstufen. Es gibt zwar nahezu keine fehlerfreie Software, aber aufgrund der geringen Verbreitung des Handhelds gegenüber Windows-PCs stellt er kein „lohnendes" Ziel für Hacker da. Am sinnvollsten wäre es, wenn Nintendo dem DS wenigstens WPA-Verschlüsselung mitgäbe, was zumindest eine ausreichende Sicherheit bieten würde.

IT-TALK So sicher wie Mario ist man mit dem DS online nicht unterwegs. Marcus Esposito erklärt, warum.

BILD: NINTENDO

Spiele zum Anfassen:

Die idealen Spiele für Strand und Balkon – oder doch nicht? Wir haben die „Touch! Generations"-Titel einem Praxistest unterzogen!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS/THOMAS SCHREINER

Das gute alte Radio ist aus dem Familienalltag nicht mehr wegzudenken: Der Opa wird schon früh morgens von Blasmusik geweckt. Für die Mutter ist der Wetterbericht während des Mittagessens zur Gewohnheit geworden. Und wenn der Sohn von der Schule nach Hause kommt, lässt er erst einmal „Die Ärzte" aus den Boxen jaulen. Jeder nutzt das Medium, aber jeder nutzt es auf eine andere Art und Weise. Der DS könnte so etwas wie das Radio der Neuzeit werden: Für alle Käuferschichten gibt es entsprechend auf sie zugeschnittene Software, ganz egal ob Videospiel-Neuling oder Profizocker! Vereint sind die „Spiele zum Anfassen" unter dem Label „Touch! Generations". Wir haben uns mit dieser neuen Art von Spielen beschäftigt und auf der Straße die Probe aufs Exempel gemacht: Wie reagieren Passanten, wenn man ihnen plötzlich einen Nintendo DS in die Hand drückt? Außerdem: Eignen sich wirklich alle *Touch! Generations*-Spiele für heiße Spielrunden am Strand und auf dem Balkon? Welche Titel kann man zwar immer wieder spielen, aber nicht besonders lange am Stück? Und welche Spiele aus Japan könnten mit etwas Glück schon im Herbst nach Europa schwappen? Die folgenden sechs Seiten liefern die Antwort!

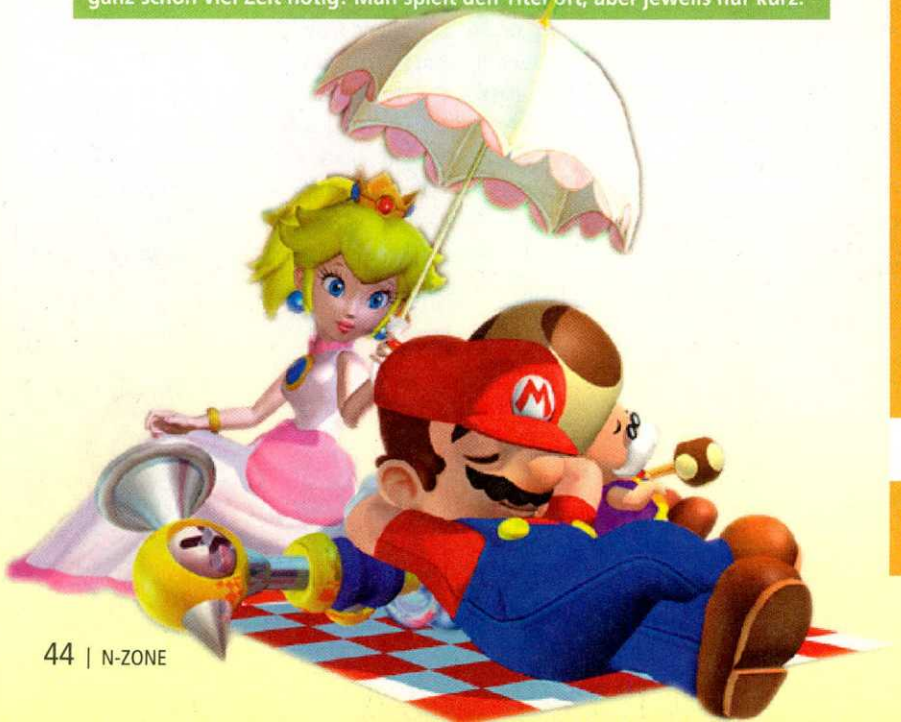
Spiele für den Sommer

Nintendogs

GENRE: Simulation

Tamagotchi auf vier Pfoten, so könnte man *Nintendogs* knapp zusammenfassen. Doch neben der Versorgung eures Hündchens bietet der Stylus des Nintendo DS eine Fülle interaktiver Möglichkeiten, damit euer Vierbeiner viel Spaß mit euch hat. Über den DS-Touchscreen könnt ihr ihn streicheln und kitzeln, mit ihm spielen oder einfach nur spazieren gehen. *Nintendogs* ist in vier Editionen (Dalmatiner, Labrador, Dachshund, Chihuahua) erhältlich, sodass sicher jeder Hundeliebhaber auf seine Kosten kommt. Mit ihm feierte die *Touch! Generations*-Serie übrigens ihr Debüt in Europa.

Gassi gehen, füttern, streicheln – um den Hund glücklich zu machen, ist ganz schön viel Zeit nötig! Man spielt den Titel oft, aber jeweils nur kurz.



LEGENDE

: Einsteiger, Finger weg! Viel zu komplex.
: Für Anfänger schwer zu meistern
: Spielekenntnisse erforderlich
: Einsteigerfreundlich
: Damit kommt jeder klar.

Tetris DS

GENRE: Puzzle

Das Spielprinzip von *Tetris*, dem wohl berühmtesten Puzzlespiel der Welt, dürfte sicher jedermann geläufig sein. Auch *Tetris DS* bleibt dem Gameplay treu und bietet zugleich eine Fülle neuer Features. Unter anderem den Touchscreen-Modus, in dem ihr mithilfe des Stylus die unterschiedlichen Blöcke steuert. Dabei könnt ihr in aller Ruhe jeden eurer Spielzüge planen, denn ein vorgegebenes Zeitlimit gibt es in diesem Spielmodus nicht.

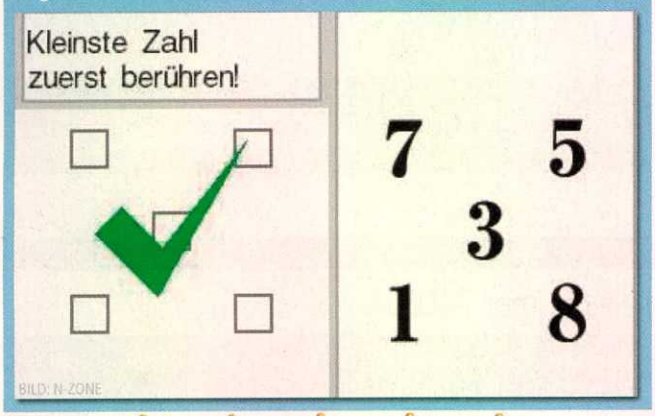
Missionsmodus, Fangmodus, Marathon, usw. – trotz dieser Optionsvielfalt findet man leicht Zugang!

Touch! Generations

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging

GENRE: Geschicklichkeit

Nicht nur die Muskeln, auch das Gehirn will trainiert sein. *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* bietet dazu eine Fülle anregender Übungen, die allesamt mittels Grips und Stylus gelöst werden. Ohne umständliche Tastensteuerung macht der kleine Stift hierbei seinem Namen alle Ehre, indem ihr ihn sogar – etwa beim Rechnen – dank Handschrifterkennung als Schreibgerät auf dem Screen einsetzen könnt. Nehmt den Stylus täglich zur Hand und euer IQ wird wahre Luftsprünge machen.



Ideal fürs kurzfristige Aufwärmen der Denkstube, aber zu langes Trainieren am Stück macht müde. 15 Minuten genügen!

Electroplankton

GENRE: Simulation

Lebe deine Kreativität! Unter diesem Motto steht das unterhaltsame Soundgame *Electroplankton*, das ohne den Touchscreen des DS völlig undenkbar wäre. Über Stylus oder Finger kommunizierst du mit ganz unterschiedlichen Arten von Electroplanktons. Dabei führst du die bunten Wesen durch eine blubbernde Aqua-Welt und kreierst so eigene Klänge, ganze Melodien und fantastische optische Effekte. Mit den zusätzlichen Aufnahmefunktionen lässt du so deine künstlerische Ader voll zur Geltung kommen.

Sehr motivierendes Klangerlebnis, das immer wieder neue Facetten bereithält. Ideal zum Chillen am Baggersee!

Lyle Hall, Heavy Iron Studios (Die Unglaublichen): Mein Spielesommer 2006

„Die Sommerzeit ist die beste Zeit, um das großartige Wetter hier in Los Angeles und die neuesten Blockbuster Hollywoods zu genießen. Ich stehe besonders auf Außenaktivitäten wie Bodyboarden am Strand, Sonnen am Pool oder eine Runde Basketball oder Golf. Wenn ich draußen und unterwegs bin, ist es besonders wichtig, dass ich auch Videospiele dabei habe, die ich immer und überall spielen kann. Das heißt, ich nehme meinen Nintendo DS überall mit hin und zocke neue Titel wie *Disney's Cars*. *New Super Mario Bros.* ist ein tolles 2D-Jump&Run, und ich versuche noch immer, mein geistiges Alter mit *Dr. Kawashima* zu reduzieren. Außerdem verbringe ich viel Zeit mit Klassikern wie *Super Mario Kart* und *Worms: Open Warfare*. Als glücklicher Xbox-360-Besitzer der ersten Stunde habe ich schon viele Sommerstunden damit verbracht, *Tomb Raider Legend*, *The Outfit* und *Rockstars Tischtennis* zu spielen."

Trauma Center: Under the Knife

GENRE: Simulation

BILD: N-ZONE

In *Trauma Center* liegt der Patient nicht unter dem Messer, sondern buchstäblich unter dem Stylus. Dieser dient bei der ärztlichen Behandlung quasi als Allheilmittel. Egal ob ihr mit ruhiger Hand das Skalpell führt, eine Spritze setzt oder eine Wunde zunäht: Der Stylus ist das Werkzeug, das ihr dazu braucht. Oder ihr benutzt einfach nur eure Hände und führt durch Reiben des Touchscreens eine professionelle Herzmassage durch. Den medizinischen Möglichkeiten sind hier durch die Touch-Technologie des DS kaum Grenzen gesetzt.

Operation gelungen, Spielspaß lebt! Kniffliges Doktorspiel für Profis, das lange motiviert, aber Einsteigern schwer fällt.

Touch Golf – Birdie Nintendo Challenge

GENRE: Sport

In *Touch Golf* nehmt ihr den Schläger buchstäblich selbst in die Hand. Mit dem Stylus holt ihr schwungvoll aus und treibt den Ball über wunderschön gestaltete Golfplätze. Dabei vermittelt die intuitive, präzise Touchscreen-Steuerung ein hervorragendes Schlaggefühl, bei dem euch sogar die zahlreichen Spezialschläge nicht vor unlösbare Aufgaben stellen. In den USA wird dieses Spiel als *Touch! Generations*-Titel geführt, hierzulande seltsamerweise allerdings nicht.

BILD: N-ZONE

Anspruchsvoller Golfsimulation für Fortgeschrittene. Für Anfänger bietet dieser Titel eine echte Herausforderung!

Andreas Leicht, Synetic (World Racing 2): Mein Spielesommer 2006

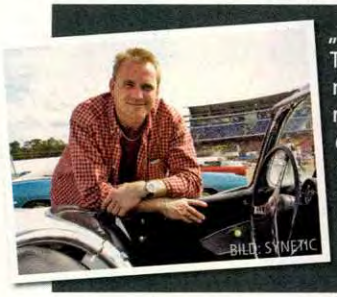


BILD: SYNETIC

„Um die Temperatur in meinem Zimmer noch auf die „Über-30-Grad-Grenze" zu treiben, schmeiße ich immer wieder den Heißluftfön an ... Sorry, ich meine natürlich meine Xbox 360! Dort verfolge ich meine Karriere in *Project Gotham Racing 3* oder schlage mich mit meinen Buddys im schweißtreibenden Tennis oder Tischtennis herum. Dank des neuen, leuchtstarken Bildschirms meines weißen DS Lite lockt es mich aber immer wieder nach draußen zu einem kühlen, schattigen Plätzchen, welches ich mir dann mit *New Super Mario Bros.* oder *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn?* teile. Mein geistiges Alter werde ich euch aber vorenthalten. ;-) Ich finde das Konzept von Nintendo hin zu innovativen Steuerelementen (wie auch künftig beim Wii) sehr gut. Selbst uralte Spielideen profitieren davon und machen so viel mehr Spaß!"

Die Straßenumfrage in voller Länge seht ihr auf der kommenden DVD!

Spiele für jedermann? Wir wollten's genau wissen!

BILD: N-ZONE

In der Werbung suggeriert uns Nintendo, dass vom Mädchen bis hin zum Senior jeder mit dem DS klarkommt. Thomas und Christoph haben in Fürth nachgebohrt!

Tajana Plivelic (14, Schülerin) bewertet Spiele sehr kritisch.

BILD: N-ZONE

„Die Zahlenerkennung vom *Gehirn-Jogging* gefällt mir recht gut. Aber die Rechenaufgaben sind viel zu leicht. Ganz anders als in der Schule! Allerdings glaube ich, dass der Suchtfaktor auch bei solchen Spielen sehr hoch sein kann. Denn genauso wie das Fernsehen lassen einen Spiele ja verblöden."

Herr Eder (68) und Frau Lehmann (60) sind beide Rentner.

BILD: N-ZONE

„Mit der Steuerung kam ich selbstverständlich gut zurecht. Wir haben zuhause zwar solche Geräte nicht, aber im Fernsehen beteiligen wir uns oft am Quiz oder lösen Kreuzworträtsel, um etwas für unsere grauen Zellen zu tun. Aber etwas Spaß hat das Rechnen schon gemacht!"

Animal Crossing: Wild World

GENRE: Simulation

BILD: N-ZONE

In dieser Lebenssimulation kommt ihr als neuer Bürger in eine von gutherzigen Tieren bewohnte Stadt und könnt euer Leben ganz nach euren eigenen Wünschen gestalten – mit jeder Menge Freiheiten, aber auch ein paar Pflichten. Doch keine Sorge, dank Touchscreen und Stylus findet ihr euch schnell zurecht. Zum Fortbewegen müsst ihr nur den Weg anzeigen. Oder wenn ihr etwas Neues zum Anziehen wollt, dann zeichnet ihr es einfach auf den Touchscreen. So einfach kann das Leben sein.

Es gibt immer was zu tun: Briefe schreiben, einkaufen, Unkraut jäten – der Tag kann gar nicht lange genug sein!

Big Brain Academy

GENRE: Geschicklichkeit

Mit fünfzehn verschiedenen Denksportaufgaben aus den Kategorien Denken, Merken, Analysieren, Rechnen und Identifizieren schlägt *Big Brain Academy* eine geniale Brücke zwischen Spielspaß und Training der grauen Zellen. Dabei lässt sich das Game mit dem Stylus ebenso einfach wie intuitiv bedienen, sodass ihr euch völlig auf das Lösen der unterschiedlich schwierigen Aufgaben konzentrieren könnt. Holt noch ein paar Freunde dazu und haltet dann mit *Big Brain Academy* auf ganz vergnügliche Weise euer Gehirn auf Trab.

BILD: N-ZONE

Etwas herausfordernder als *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*, macht deswegen aber nicht weniger Spaß!

Die Jungs von Shin'en (Nanostray, Miss Spider): Unser Spielesommer 2006

BILD: SHIN'EN

„Unsere knappe Freizeit wird derzeit fast ausnahmslos vom Jump&Run-Knüller *New Super Mario Bros.* in Beschlag genommen. Daneben stehen aber auch regelmäßig *Loco Roco* (für PlayStation Portable), *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn?* und *Big Brain Academy* auf dem Programm. Mit Spannung erwarten wir auch die angekündigte Veröffentlichung des Opera-Browsers für den Nintendo DS."

BILD: SHIN'EN

Horst Rückel (65, Rentner) fühlt sich veräppelt.

BILD: N-ZONE

„Was soll denn das? Was bringt das denn? Ich bin doch gut im Kopfrechnen! Das ist ja mehr was für die Schulklasse. Eigentlich macht mir so was schon Spaß, aber das ist mehr was für meine Kinder. Aber schlecht finde ich (*Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*, Anm. d. Red.) es auf keinen Fall, ist mal was anderes!"

Kevin (13) und Marco (12) sind beide noch Schüler.

BILD: N-ZONE

„*Electroplankton* ist ganz simpel. Einfach draufdrücken und schon kommt ein Ton! Da muss man nicht mal mit dem Steuerkreuz drücken. Meine Schwester hat übrigens bei ihrer Freundin *Nintendogs* gespielt und ihr hat es so gut gefallen, dass sie es jetzt auf ihrem eigenen silbernen DS spielt."

Jonas Luber (11 Jahre) kennt sich aus mit Videospielen.

BILD: N-ZONE

„Die PSP finde ich nicht so gut: Da kann man zwar viel drauf machen, aber sie ist unhandlich. Aber meine Eltern lehnen Spielen sowieso ab: Ich besitze einen Game Boy Color und darf nur begrenzte Zeit am Tag spielen. Sie sagen, es sei ungesund, vorm Bildschirm zu sitzen."

Spiele für den Herbst

ERSCHEINEN DIE SPIELE AUCH HIERZULANDE?

- : Sehr unwahrscheinlich
- : Unwahrscheinlich
- : 50:50-Chance
- : Wahrscheinlich
- : Bereits bestätigt

Zwei Dolmetscher für die Hosentasche

Japanische Titel: DS rakubiki jiten / kanji sono mama
Übersetzung: DS Handliches Wörterbuch / Zeitgenössische Kanji
Release: 16.06.2005 / 13.04.2006 (Japan)

Im Urlaub erweisen sie sich häufig als Retter in der Not: Nachschlage-Fibeln mit dem blauen „L" auf gelbem Grund. Doch was die Langenscheidt-Wörterbücher in Deutschland sind, ist der „Sanseido"-Verlag in Japan. In Zusammenarbeit mit den renommierten Experten hat Nintendo daher zwei Programme für den DS entwickelt, die Kanji- und Hiragana-/Katakana-Schriftzeichen ins Englische übersetzen und umgekehrt. Clou der Software ist die integrierte Schrifterkennung, mit der selbst unbedarfte Nichtspieler sofort klarkommen.

BILD: NINTENDO

Für Spieler von 9 bis 99

Europäischer Titel: 42 All-Time Classics
Release: 29.09.2006 (Europa)

Papa veranstaltet jedes Wochenende einen Pokerabend? Die Mutter sucht neue Herausforderungen beim Schach? Opa schiebt gerne beim Bowling eine ruhige Kugel? Dann könnte diese Spielesammlung für gemeinsame Stunden im Wohnzimmer genau das Richtige sein! 8 Spieler können mit einer Cartridge an 42 klassischen Brett- und Kartenspielen teilnehmen und sogar Online-Modi sind geplant. Für junge Spieler dürfte die Auswahl jedoch einen Tick zu altbacken sein.

BILD: NINTENDO

Nahrung fürs Gehirn: Nachschlag, bitte!

Japanischer Titel: motto nô o kitaeru - otona no DS torêningu
Übersetzung: Das Gehirn weiter üben: DS-Training für Erwachsene
Release: 29.12.2005 (Japan)

Nach dem sensationellen Erfolg des ersten DS-Gehirntrainers (mehr als 2,5 Mio. Exemplare wurden alleine in Japan verkauft) folgte der nächste Streich sogleich: Die zweite Variante bringt das Gehirn mit frischen Disziplinen auf Trab, die jedoch ohne Japanisch-Kenntnisse unspielbar sind. Die Schriftzeichenerkennung ist weiterhin das tragende Element des Titels. Wenn Nintendo Anpassungen an den westlichen Markt vornimmt, könnte das zweite *Gehirn-Jogging* nächstes Jahr auch in Europa erscheinen. Neue Käuferschichten, die sich eine Fortsetzung wünschen, hat der Erstling ja zur Genüge erschlossen!

BILD: NINTENDO

Do you speak English?

Europäischer Titel: English Training: Have Fun Improving Your Skills
Release: 13.10.2006 (Japan)

Vielleicht hätte Nintendo den Englisch-Trainer schon früher herausbringen sollen. Dann wären uns die peinlichen Kauderwelsch-Auftritte von Lothar Matthäus erspart geblieben! Der für Erwachsene ausgelegte Sprach-Auffrischungskurs basiert auf dem Prinzip von *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*. Elemente wie die Vergleichsstatistiken oder die Stempelfunktion sind sogar 1:1 aus dem IQ-Trainer übernommen. Besonders interessant ist der Titel deshalb, da er Käufer an den DS bindet, welche sich die Konsole in erster Linie wegen Kawashima und Co. zulegten.

BILD: NINTENDO

Leisewöltelbuch

Japanischer Titel: tabi no yubisashi kaiwachô DS
Übersetzung: Das Reisewörterbuch, auf das man zeigen kann
Release: 20.04.2006 (Japan)

Wenn ein Japaner das Hofbräuhaus besucht, sind Verständigungsprobleme mit Einheimischen schon vorprogrammiert. Und wie verklickert ein Nippon-Tourist erst einem deutschen Tankwart, dass er eine neue Bereifung benötigt? In solchen Alltagssituationen greift die *Point And Speak*-Reihe ein. Das Programm ist speziell für Japaner ausgelegt, die in Thailand, China, Südkorea, den USA und Deutschland Urlaub machen – entsprechend gibt es für jedes Land eine eigene Version. Eine Umsetzung ist eher unwahrscheinlich, da die Lokalisation zu aufwendig wäre.

BILDER: NINTENDO

Man nehme ...

Japanischer Titel: shaberu! DS oryôri nabi
Übersetzung: Sprich! DS Koch-Navi
Release: 20.07.2006 (Japan)

Wenn es um die Erschließung neuer Zielgruppen geht, kennt Nintendos Kreativität keine Grenzen. In Japan bereitet man sich deshalb auf den Release eines DS-Kochbuchs vor, das über 200 Rezepte beinhaltet – darunter 41 Fischgerichte, 39 Fleischspeisen und ebenso viele vegetarische Menüs. Als Nachtisch stehen 8 Desserts zur Auswahl. Jedes Rezept gibt Aufschluss über die Zubereitungszeit und die enthaltenen Kalorien. Dank Handschrifterkennung darf man zudem bis zu vier Zutaten eingeben, zu denen dann ein passendes Rezept gesucht wird. Wer gegen bestimmte Speisen allergisch ist, kann diese sogar aussortieren. Ein nicht minder nützliches Feature: Alle Rezepte werden auf Knopfdruck vorgelesen – so hat man beim Kochen stets die Hand zum Zubereiten frei!

BILD: NINTENDO

Mit Stift, ohne Papier!

Europäischer Titel: Sudoku Master
Release: 27.10.2006 (Europa)

An Bushaltestellen und U-Bahnstationen trifft man sie in letzter Zeit immer häufiger an: Menschen, die unruhig einen Bleistift über einem Blatt Papier kreisen lassen und nicht gestört werden möchten. Nach dem Sudoku-Modus in *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* kommt mit *Sudoku Master* ein weiterer DS-Titel mit dem japanischen Zahlenrätsel zu uns. Ihr meistert über 400 Aufgaben in vier Schwierigkeitsgraden – allesamt ausgetüftelt von den *Sudoku*-Erfindern „Nikoli"! Das Spiel richtet sich vor allem an beinharte Fans des Knobelspaßes: Die Hintergrundmusik ist etwas abwechslungsarm, außerdem ist die Steuerung nicht so elegant wie bei *Gehirn-Jogging*. Eher *Touch! Generations*-unwürdig!

BILD: NINTENDO

Ein Labyrinth voller Murmeln

Europäischer Titel: Actionloop (bislang als Magnetica bekannt)
Release: 27.10.2006 (Europa)

Dieses Spiel hat schon eine längere Geschichte hinter sich, kennt man es doch als Shareware-Programm für den PC oder als kostenpflichtigen Download bei Xbox Live Arcade. Doch erst dank Nintendos DS-Stylus erreicht das Knobelspielchen sein Massenmarkt-Potenzial, denn die Steuerung war auf den anderen Systemen zu indirekt. Einen Controller in der Hand zu halten oder mit der Tastatur zu lenken war vielen Einsteigern zu umständlich. Und darum geht's: Ihr müsst verschiedenfarbige Kugeln auf eine Bahn mit weiteren Murmeln lenken. Habt ihr jeweils drei Farben zusammengeführt, lösen sich die Kugeln auf. Wer schafft die größte Kettenreaktion?

BILD: N-ZONE

Und ganz Neugierige ...
... holen sich noch mehr aktuelle Infos zu den Titeln der *Touch! Generations* unter www.touchgenerations.de!

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

THE LEGEND OF ZELDA |

Hersteller: Nintendo

Zelda: Twilight Princess BILD: NINTENDO

Zelda: Twilight Princess BILD: NINTENDO

Zelda: Twilight Princess BILD: NINTENDO

Nintendo hält absolut dicht – neue Infos zum vielleicht besten *Zelda*-Abenteuer aller Zeiten sind weiterhin Mangelware. Allerdings gibt es einige neue Artworks. Wir hoffen, dass es spätestens zur Verkündung des Starttermins und des finalen Preises von Wii im September weitere Neuigkeiten über Link gibt.

WII	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	4. QUARTAL	ACTION-ADVENTURE
GC	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	4. QUARTAL	ACTION-ADVENTURE
DS	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	4. QUARTAL	ACTION-ADVENTURE

SUPER MARIO |

Hersteller: Nintendo

Mario Slam Basketball BILD: SQUARE ENIX

Trotz Körperfülle ist für Mario Sport kein Mord – nach Tennis, Golf und Baseball setzt der dickliche Italiener jetzt zum spektakulären Dunking auf den DS-Basketball-Plätzen an. Dank Stylus-Steuerung werden sogar Grobmotoriker zum Matchwinner!

WII	SUPER MARIO GALAXY	2007	JUMP & RUN
DS	MARIO VS. DONKEY KONG 2 – MARCH OF THE MINIS	2006	JUMP & RUN
DS	MARIO SLAM BASKETBALL	10. NOVEMBER	SPORTSPIEL
GC	SUPER PAPER MARIO	2006	JUMP & RUN

METROID PRIME 3: CORRUPTION |

Hersteller: Nintendo

BILD: N-ZONE

Neben Princess Peach sorgt Samus Aran für die Frauenquote im Nintendo-Lager, für die wir Männer in diesem Fall natürlich vollstes Verständnis haben. Denn sonst würde uns wohl einer der innovativsten Ego-Shooter des Jahres entgehen!

WII	METROID PRIME 3: CORRUPTION	4. QUARTAL	EGO-SHOOTER

SUPER SMASH BROS. BRAWL |

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Klare Ansage von Nintendo – Innovationen in der Steuerung von *Super Smash Bros Brawl* wird es nicht geben, da der Einsatz des Nunchak und der Wii-Remote erstens zu kompliziert gewesen wäre und zweitens für ein Chaos vor dem Fernseher gesorgt hätte. Dafür sind jetzt auch alte Bekannte beim schlagkräftigen Familientreffen der Nintendo-Sippe mit an Bord: Pit aus der *Kid Ikarus*-Serie, aber auch Solid Snake, Metaknight und Weltraum-Ikone Samus.

WII	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2007	BEAT 'EM UP

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

Pokémon Diamond & Pearl BILD: NINTENDO

Kürzlich stellte Nintendo auf einer Produktmesse Mikrofon und Kopfhörer für den DS vor. Da sich mit *Pokémon Diamond & Pearl* in Kombination mit *Pokémon Battle Revolution* Online-Duelle austragen lassen, könnte das Zubehör die Voice-Chat-Funktion ermöglichen.

Wii	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON DIAMOND & PEARL EDITION	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: BLUE RESCUE TEAM	10. NOVEMBER	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON RANGER	2006	ROLLENSPIEL
GB	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: RED RESCUE TEAM	10. NOVEMBER	ROLLENSPIEL

Pokémon Diamond & Pearl
BILD: NINTENDO

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

Final Fantasy III
BILD: SQUARE ENIX

Japaner zu sein, hat viele Vorteile – besonders wenn man *Final Fantasy*-Fan ist. Denn im Land der aufgehenden Sonne wird *Final Fantasy III* schon am 24. September dieses Jahres ausgeliefert. Deutsche Rollenspieler müssen sich noch bis zum nächsten Jahr gedulden und die langen Winterabende mit *Final Fantasy IV* auf dem GB überbrücken.

WII	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY III	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY V	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

BATEN KAITOS ORIGINS

BILD: NAMCO BANDAI

Hersteller: Nintendo
Termin: 2006
Genre: Rollenspiel

Die Japaner freuen sich schon darüber, die Amerikaner zocken's im September und die Europäer – warten noch immer sehnsüchtig auf die Veröffentlichung.

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

BILD: N-ZONE

Hersteller: Nintendo
Termin: 2006
Genre: Geschicklichkeit

Kaum ein Spielkonzept passt besser zu Wii als die durchgeknallte Minispiel-Olympiade – kurzweilig, urkomisch und innovativ!

YOSHI'S ISLAND 2

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 1. Dezember
Genre: Jump & Run

Nach *New Super Mario Bros.* kommt hier der nächste traditionell angehauchte Plattformer aus dem Hause Nintendo – der zweite Ausflug auf Yoshis Insel wird mit zusätzlichen Charakteren gehörig aufgemotzt.

RED STEEL

BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft
Termin: 4. Quartal 2006
Genre: Ego-Shooter

In der Launchphase von Wii hat Ubisoft mit *Rayman Raving Rabbids* und *Red Steel* gleich zwei heiße Eisen mit riesigem Hitpotenzial im Feuer!

TERMINE

Wii

Launch-Titel (Oktober/November)

Disney's Cars – Autos wie wir	4. Quartal
Elebits	4. Quartal
Madden NFL 07	4. Quartal
Marvel: Ultimate Alliance	4. Quartal
Metal Slug Anthology	4. Quartal
Metroid Prime 3: Corruption	4. Quartal
Rayman: Raving Rabbids	4. Quartal
Red Steel	4. Quartal
Spongebob: Kreatur der Krossen Krabbe	4. Quartal
Super Monkey Ball: Banana Blitz	4. Quartal
The Legend of Zelda: Twilight Princess	4. Quartal
Tony Hawk's Downhill Jam	4. Quartal
Wario Ware: Smooth Moves	4. Quartal
Wii Sports	4. Quartal

2006/2007

Blitz: The League	Unbekannt
Call of Duty 3	Unbekannt
Disaster: Day of Crisis	Unbekannt
Dragon Quest Swords	Unbekannt
Excite Truck	4. Quartal
Final Fantasy: Crystal Bearers	Unbekannt
One Piece Unlimited Adventure	Unbekannt
Project H.A.M.M.E.R.	Unbekannt
Resident Evil	Unbekannt
Sadness	Unbekannt
Sonic Wild Fire	2007
Super Mario Galaxy	2007
Super Smash Bros. Brawl	2007
Trauma Center: Second Opinion	Unbekannt

GameCube

Zuletzt erschienen

Ab durch die Hecke	SP 73%	MP 75%
Super Monkey Ball Adventure	SP 65%	MP 73%

September

Cars	Anfang September
FIFA 07	28. September
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	6. September
The Barnyard	September
Tom Clancy's S.C.: Double Agent	September

Oktober

SpongeBob Schwammkopf: Kreatur aus der krossen Krabbe!	Oktober

2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Baten Kaitos Origins	2006
Harvest Moon: Magical Melody	4. Quartal
Monster House	3. Quartal
The Legend of Spyro: A New Beginning	2006/2007
The Legend of Zelda: Twilight Princess	4. Quartal
Tomb Raider Legend	November

DS

Zuletzt erschienen

Ab durch die Hecke	SP 64%	MP 64%
Big Brain Academy	SP 80%	MP 90%
Electroplankton	SP 77%	MP -
New Super Mario Bros.	SP 90%	MP 75%

August

Miss Spider	7. August

September

Age of Empires: The Age of Kings	Ende September
42 All-Time Classics	29. September
Cars	Anfang September
FIFA 07	28. September
Garfield 2	September
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	6. September

Oktober

Actionloop	27. Oktober
Cartoon Network Racing	Oktober
Chrash Boom Bang!	Oktober
Emily Erdbeer	Oktober
Englisch Training: Have fun improving your skills	13. Oktober
SpongeBob Schwammkopf: Kreatur aus der krossen Krabbe!	Oktober
Sudoku Master	27. Oktober

Alle Angaben ohne Gewähr.

Superman Returns	19. Oktober
Nintendo DS Browser	6. Oktober

2006/2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Alex Rider: Stormbreaker	3. Quartal
Barbie: 12 Dancing Princesses	2006/2007
Black & White Creatures	2006
Castlevania: Portrait of Ruin	November
Children of Mana	2006
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Herbst

Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2006
Eragon	2006/2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2006
Final Fantasy III	2006
Flipper Critters	2006
Garfield's A Tail of Two Kitties	2006
Garfield – The Bound ...	1. Quartal 2007
Go Pets	2007
Guilty Gear: Dust Strikers	2006
Harvest Moon DS	4. Quartal
Hotel Dusk: Room 215	24. November
Jump Superstars	2006
Lunar Knights	Winter
Mario Slam Basketball	10. November
Marvel Trading Card Game	2007
Metroid Prime Pinball	2006
My Frogger Toy Trials	Herbst
Monster House	3. Quartal
Moonlight Fables	2006
Phoenix Wright: Ace Attorny	2006
Pro Evolution Soccer 6	Herbst
Pokémon Diamond & Pearl	2006
Pokémon Mystery Dungeon	10. November 2006
Pokémon Ranger	2006
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Winter
Spider-Man: Battle for New York	2006/2006
Steel Horizon	Herbst
The Legend of Spyro: A New Beginning	2006/2007
Tomb Raider Legend	3. Quartal
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006
Winx Club: The Quest for the Codex	Herbst
Xiaolin Showdown	November
Yoshi's Island 2	1. Dezember

GameBoy

Zuletzt erschienen

Danny Phantom – Sein größter Gegner	SP 64%	MP -
Disneys Kim Possible – Dr. Drakkens ...	SP 80%	MP -
Mega Man Battle Network 6	SP 67%	MP 70%
Tierisch Wild	SP 54%	MP –

August

Babar	7. August

September

Cars	Anfang September
FIFA 07	28. September
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	6. September
The Barnyard	September
Unfabulous	September

Oktober

Bratz: Forever Diamonds	Oktober
SpongeBob Schwammkopf: Kreatur aus der krossen Krabbe!	Oktober

2006/2007

Advance Guardian Heroes	2006
Alex Rider: Stormbreaker	4. Quartal
Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Ant Bully	2006
Barbie: Diary Mysteries	2006/2007
Danny Phantom: Urban Jungle	2006/2007
Eragon	2006/2007
Happy Feet	2006
Metal Slug	2006
Monster House	3. Quartal
Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	10. November
Riviera: The Promised Land	2006
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Winter
Scrabble Scramble	2006
Spider-Man: Battle for New York	2006/2006
The Legend of Spyro: A New Beginning	2006/2007
Tomb Raider Legend	3. Quartal
Wario Ware Twisted!	2006
Winx Club: The Quest for the Codex	Herbst

US

GameCube

Barnyard	1. August
Super Monkey Ball Adventure	1. August
Backyard Baseball 2007	8. August
Madden NFL 07	22. August
One Piece Grand Adventure	22. August
Pac-Man World Rally	22. August
One Piece: Pirates' Carnival	5. September
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	12. September
Bratz: Forever Diamondz	18. September
Open Season	19. September
Baten Kaitos Origins	25. September
Naruto II: Clash of the Ninja	26. September
Splinter Cell Double Agent	26. September

DS

Bubble Bobble Revolution	8. August
Rainbow Islands Revolution	8. August
Deep Labyrinth	15. August
Harvest Moon	15. August
The Suite Life of Zack and Cody: Tipton Trouble	15. August
Tenchu: Dark Secret	21. August
Madden NFL 07	22. August
Starfox Command	28. August
Mech Aussault: Shadow War	29. August

GBA

Barnyard	1. August
VeggieTales: Larry Boy and the Bad Apple	1. August
Super Robot Taisen: Original Generation	8. August
Games Explosion	8. August
Cheetah Girls	8. August
Phil of the Future	22. August
Madden NFL 07	22. August
Uno/Skip-Bo	29. August
Yu-Gi-Oh! Double Pack 2	29. August

Japan

GameCube

Naruto: Clash of Ninja 2	September

DS

Tamagotchi no Puchi Puchi Omisecchi Gohi-Kini	27. Juli
Jigsaw Puzzle Series Vol.1	3. August
Jigsaw Puzzle Series Vol.2	3. August
Kimochi Chiyosa Rensa Puzzle Trion Cube	3. August
Mushimmachi no Konchuu Monogatari	3. August
Oshare Princess DS	5. August
Chuugaku Eitango Target 1800 DS	10. August
Eitango Target 1900 DS	10. August
Honeycomb Beat	10. August
Jissen Pachi-Slot Hisshouhou! Hokuto no Ken SE	10. August
Puzzle Series Vol. 4: Kakuro	10. August
Quiz Kirameki Star Road	10. August
Gachapin x Mukku Cleaner Strap (Gachapin Version)	15. August
Gachapin x Mukku Cleaner Strap (Mukku Version)	15. August
Gachapin x Mukku Touch Pen	15. August
Dino King Battle: Taiko Kara no Hyuuryuusha	24. August
Final Fantasy III	24. August
Rune Factory: Shin Bokujou Monogatari	24. August
Card Game 9	31. August
Majime ni Fumajime: Kaiketsu Zorori – Kyoufu no Takarabako	31. August
Marheaven: Boukyaku no Kuravi	31. August

GameBoy

Rhythem Tengoku	13. August
Capcom Classics Mini Mix	September
Yggdra Union	Oktober

Nintendo DS

VERKAUFS-CHARTS

Sind wir so eingeros-tet? Dr. Kawashima stürmt auf Platz 1.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	6	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist ...	2
2.	NEU	Nintendogs Dalmatian & Friends	1
3.	1	Animal Crossing: Wild World	3
4.	NEU	New Super Mario Bros.	1
5.	5	Nintendogs Labrador & Friends	9
6.	3	Meine Tierpension	3
7.	8	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	3
8.	7	Mario Kart DS	7
9.	2	Metroid Prime: Hunters	3
10.	4	Super Princess Peach	2

LESER-CHARTS

Marios Online-Kart-raserei erobert sich auch diesen Monat die Poleposition – knapp dahinter Futter für die angestaubten grauen Zellen.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	Mario Kart DS	7
2.	NEU	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	1
3.	3	Super Mario 64 DS	11
4.	2	Metroid Prime: Hunters	2
5.	4	Animal Crossing: Wild World	4
6.	5	Mario & Luigi: Partners in Time	5
7.	7	Nintendogs – Labrador & Friends	7
8.	6	Castlevania: Dawn of Sorrow	5
9.	NEU	Trauma Center: Under the Knife	1
10.	10	Tetris DS	3

MOST WANTED

Zelda lässt euch nicht los – erneut Platz 1 für Link. Aber auch Fußballer und Freun-de der Macht haben diesen Monat fleißig mitgewählt.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	3
2.	2	Final Fantasy III	8
3.	3	Children of Mana	6
4.	4	Pokémon Diamond & Pearl	7
5.	WE	Harvest Moon DS	7
6.	6	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	3
7.	8	Castlevania: Portrait of Ruin	2
8.	NEU	Pro Evolution Soccer 6	1
9.	NEU	LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	2
10.	9	Pokémon Ranger	3

GameCube

VERKAUFS-CHARTS

Wie könnte es diesen Monat auch anders sein: Fußball Olé Olé!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	2
2.	2	Mario Party 7	6
3.	3	Pokémon XD – Der dunkle Sturm	7
4.	5	Mario Smash Football	8
5.	4	Super Smash. Bros. Melee (Pl. Choice)	41

LESER-CHARTS

Das Kopf-an-Kopf-Duell um die längste Verweildauer in den Lesercharts hat Link mit 39 Monaten vorerst für sich entschieden!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	39
2.	2	Resident Evil 4	11
3.	3	Super Smash Bros. Melee	37
4.	4	Metroid Prime 2: Echoes	19
5.	5	Mario Smash Football	6

MOST WANTED

In der Gunst der Leser konnte *Harvest Moon* deutlich auf-steigen und sowohl LEGO Star Wars II als auch Baten Kaitos hinter sich lassen.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	19
2.	2	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	4
3.	5	Harvest Moon: Magical Melody	4
4.	3	LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	3
5.	4	Baten Kaitos Origins	3

Game Boy

VERKAUFS-CHARTS

Disney-Geheimagent Kim Possible schlägt gleich zum doppelten Einsatz in den Charts auf!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	2	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	3
2.	NEU	Kim Possible: Monkey Fists Rache	1
3.	1	Pokémon Smaragd	9
4.	NEU	Kim Possible: Dr. Drakkens Untergang	1
5.	4	Yu-Gi-Oh! WCT 2006	3

LESER-CHARTS

Rollenspiele auf dem GB rocken! *Golden Sun* zementiert die Führung mit eindeutigem Vorsprung und Rückendeckung durch den 2. Teil.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	Golden Sun	3
2.	WE	Golden Sun: Die vergessene Epoche	2
3.	NEU	Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship 2004	1
4.	4	Pokémon Rubin & Saphir	3
5.	5	Final Fantasy I & II – Dawn of Souls	2

MOST WANTED

Auf dem Game Boy ist die Macht stark – knapp dahinter die Shoo-terorgie *Metal Slug* und Spyros neuestes Abenteuer!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogy	3
2.	2	Metal Slug	3
3.	3	The Legend of Spyro: A New Beginning	2
4.	NEU	Cars	1
5.	NEU	Eragon	1

Wii

MOST WANTED

Fast die Hälfte der Wii-Most-Wanted-Charts besteht aus Launchtiteln!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	2
2.	4	Super Smash Bros. Brawl.	2
3.	NEU	Mario Galaxy	1
4.	NEU	Red Steel	1
5.	NEU	Metroid Prime 3: Corruption	1
6.	4	Resident Evil	2
7.	NEU	Call of Duty 3	1
8.	3	Final Fantasy: Crystal Chronicles – Crystal ...	2
9.	NEU	Wii Sports	1
10.	5	Wario Ware: Smooth Moves	2

JAPAN-CHARTS

Der Siegeszug des DS ist nicht zu stoppen – GB- und GC-Titel spielen in den Verkaufscharts nahe-zu keine Rolle mehr.

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	3	New Super Mario Bros.	DS	3
2.	5	More DS Brain Training	DS	4
3.	6	DS Brain Training	DS	9
4.	2	Animal Crossing: Wild World	DS	7
5.	8	English DS Training	DS	6

US-CHARTS

Auch in den USA keine Frage – *New Super Mario Bros.* zieht Retro-Fans wie Einsteiger gleichermaßen in den Bann!

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	NEU	New Super Mario Bros.	DS	1
2.	2	Brain Age	DS	2
3.	NEU	Over the Hedge	DS	1
4.	2	Metroid Prime: Hunters	DS	3
5.	3	Animal Crossing: Wild World	DS	4

MITMACHEN

SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Anleitung zum Mitmachen auf S. 96

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-MEN: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
Prince of Persia: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Revenge of the flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		

Legende: GS = Gesamtwertung | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

BILD: NINTENDO

REFERENZ: DONKEY KONGA 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

BILD: N-ZONE

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	01/05		60%	56%

Legende: GS = Gesamtwertung | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

SIMULATION

BILD: N-ZONE

REFERENZ: ANIMAL CROSSING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

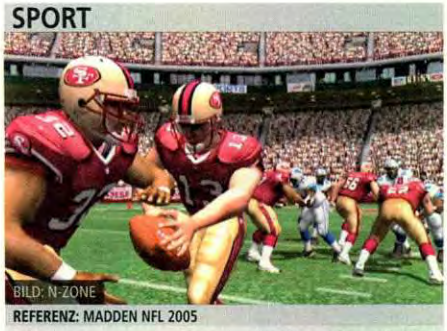


BILD: N-ZONE

REFERENZ: MADDEN NFL 2005

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10./05		89%	89%
FIFA Football 2003	12./02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Street 2	04/06			
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%

STRATEGIE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PIKMIN 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

BILD: N-ZONE

REFERENZ: TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS (DS)

BILD: N-ZONE

Das rundenbasierte Strategie-Spektakel der populären PC-Serie funktioniert auch auf dem DS richtig gut und hat mich zur Zeit fest in seinen Bann gezogen.

Fabian Sluga

FIFA FUSSBALL-WM 2006 (DS)

BILD: N-ZONE

Auf dem Platz – wo bekanntlich die Wahrheit liegt – ist die WM zwar entschieden, aber auf dem DS ist das Fußballfieber noch lange nicht abgeklungen.

Thomas Schreiner

DR. KAWASHIMAS GEHIRN- JOGGING

BILD: N-ZONE

Es reicht nicht, dass mir der Kalender ein neues Lebensjahr anzeigt, sondern Dr. Kawashima erklärt mir auch noch, dass mein geistiges Alter 73 ist – großartig!

Sascha Dowidat

SUPER MARIO 64 (N64)

BILD: N-ZONE

Im Sommerloch versuche ich, meinen Speedrun-Rekord im 64-Bit-Klassiker zu toppen. Bowser mithilfe eines Tricks in 25 Minuten zu besiegen, ist drin. Tschakka!

Christoph Kraus

Legende: GS = Gesamtwertung | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Star Wars Episode III Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05		87%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z. Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ: METEOS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Meteos	10/05	88%	90%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/05	80%	80%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Sega Casino	03/06	60%	51%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Tetris DS	05/06	90%	88%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%

JUMP & RUN

REFERENZ: KIRBY: POWER PAINTBRUSH

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
Rayman DS	04/05		83%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Teenage Mutant Ninja T. 3	12/05	69%	66%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Super Princess Peach	06/06		83%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%

RENNSPIEL

REFERENZ: MARIO KART DS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Mario Karts DS	12/05	94%	87%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Forc Racing 3	04/06	33%	33%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Lost Magic	07/06	58%	60%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
Mega Man Battle Network 5	06/06	70%	71%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmation & Friends	08/06		85%
Animal Crossing Wild World	04/06	88%	87%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadur	12/05	79%	77%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%

Game Boy Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Alles neu macht der Juni: Traurig, aber wahr: Udo verlässt die N-ZONE, um sich der Xbox und PS2 in PLAYZONE und XBOX-ZONE zu widmen – Ketzer! Trotzdem alles Gute, dank Großraumbüro sehen wir uns ja häufiger ;-). Seinen Platz nimmt Thomas Schreiner ein, den wir ganz herzlich begrüßen – zumindest, wenn er bald mal als Einstieg einen Container Muffins ankarrt.

Zweite Woche

Fabian hat Urlaub – Zeit für den Rest der Mannschaft, so richtig die Sau rauszulassen. Um Thomas mal zu zeigen, wie man in der N-ZONE so „arbeitet", karren Christoph und Sascha 3,5 Tonnen feinsten Sand an, bestellen Gogo-Tänzerinnen auf Fabians Rechnung und genießen eisgekühlte Cocktails am aufgebauten Minipool – so lässt sich's leben.

Dritte Woche

Eine Katastrophe jagt die nächste – erst wird Italien Weltmeister und dann gewinnt Fabian auch noch das WM-Tipp-Spiel! Sascha ist am Boden zerstört, während unser Leitender mit Deutschlandfahne und dem Slogan „Werden Sie Fan vom eigenen Zuhause" durch die Redaktion jubiliert. Thomas weist ihn dezent darauf hin, dass der erste Platz nicht den Gewinn eines Bausparvertrages bedeutet, sondern nur ein Stück selbst gebackenen Apfelkuchen unserer Empfangsdame! Wart's ab, Fabian – die Rechnung für die Party kommt noch!

Vierte Woche

Und wie sie kommt. Wie vom wilden Affen gebissen rennt Fabian durch die Redaktion, beruhigt sich aber schnell wieder – schließlich ist Abgabe. Auch der Rest der Mannschaft trollt sich reumütig wieder in die Redaktion und nimmt die Arbeit auf. Wenn alles glattgegangen ist, habt ihr jetzt ein fertiges Heft vor euch!

BILD: N-ZONE

WIR SIND IM FERNSEHEN Christophs Reportage hat ihre Spuren hinterlassen – und jetzt tanzt den Mario ... BILD: N-ZONE

FABIAN SLUGA
26, Leitender Redakteur

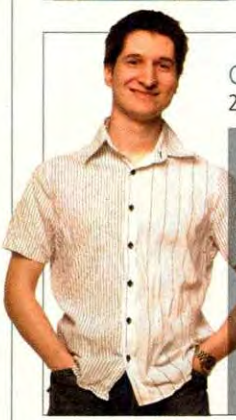
... ist geschockt über die plötzliche Suspendierung von Jan Ullrich – damit hat die Tour ihren Reiz verloren. Aber es bleibt ja immer noch die Formel 1!

FREIZEIT-TIPP: Ins Open-Air-Kino gehen

THOMAS SCHREINER
32, Redakteur

... denkt angesichts des neuen *Need for Speed* ernsthaft darüber nach, sich ein paar Karbon-Zierteile in das Cockpit seines alten Benz zu kleben.

CD-TIPP: Muse: Black Holes & Revelations



CHRISTOPH KRAUS
20, Freier Redakteur

... hat sich für seine Reportage über Nintendo-Cartoons tapfer durch stundenlangen Serien-Trash gezappt. Als Ausgleich guckt er montags die 1. *Stromberg*-Staffel.

CD-TIPP: Fires - N.Pallot

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... hält den Alterungsprozess für völlig überbewertet und ist das lebende Beispiel, dass man auch mit 30 nicht unbedingt alt aussehen muss!

DVD-TIPP: Tiesto – Tiesto in Concert 2004

HEINRICH LENHARDT
41, US-Korrespondent

... verweist bei Fragen nach seinem immer biblischer anmutenden Alter lieber auf seine „Gehirn-Jogging"-Wertung.

CD-TIPP: Angels & Airwaves: We don't have to whisper

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

...freut sich schon wahnsinnig auf das neue *Pokémon Diamond & Pearl* und übt bis dahin mit *Cooking Navi DS* fleißig japanische Kochrezepte.

DVD-TIPP: Pink Floyd – Pulse

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE sowie PC Games und PC Action Magazine für alle Spiele-Systeme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig

EHRLICH

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen Ihnen nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detailcheck

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die abschließenden Beurteilungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspieler-Modus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die finale Wertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich sollten Sie in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 4)!

Testinhalt

Nintendo DS

60 Age of Empires
The Age of Kings

64 Fluch der Karibik 2
65 Monster Trucks DS

65 Rainbow Islands Revolution

Game Boy

67 Anstoss Action
66 Fluch der Karibik 2
67 Garfield und seine neun Leben

TAKTISCHES GEPLÄNKEL Um gegnerische Gebäude einzunehmen, müsst ihr das Dorfzentrum zuvor mit einer Ramme attackieren. Naturgemäß werdet ihr dabei von den Gegnern selber häufig attackiert. BILD: N-ZONE

HILFREICH Platziert ihr eure Einheiten auf eigenen Gebäuden oder Feldern, regenerieren sie automatisch Teile ihrer Lebensenergie. BILD: N-ZONE

SCHAUPLATZ BRÜCKE Strategisch wichtige Punkte sind hart umkämpft und ihr müsst für ständigen Nachschub an Einheiten sorgen. BILD: N-ZONE

Age of Empires: The Age of Kings

Haben die Entwickler die geniale mittelalterliche Atmosphäre des PC-Hits eingefangen?

Fakten

- Basiert auf dem gleichnamigen PC-Echtzeitstrategie-Spiel
- Fünf Zivilisationen: Briten, Franken, Mongolen, Sarazenen und Japaner
- Besondere Helden wie Richard Löwenherz, Johanna von Orleans und Dschingis Khan
- Über 45 verschiedene Einheiten und über 50 Technologien
- Sound basiert auf dem PC-Original
- Mit freischaltbaren Karten

AUTOR: FABIAN SLUGA

Age of Empires ist im PC-Bereich eine der populärsten Spieleserien der letzten Jahre. Die Entwickler haben sich also eine große Aufgabe gestellt, die Serie auf den DS zu bringen. *Age of Empires: The Age of Kings* basiert auf dem gleichnamigen PC-Spiel aus dem Jahr 1999. Hardwarebedingt musste der Titel natürlich auf den DS angepasst werden. So wird das Kampfgeschehen nicht mehr in Echtzeit dargestellt, sondern wie beim Strategie-Hit *Advance Wars* in Runden. Kann das gut gehen? Unser großer Test verrät es.

In *Age of Empires: The Age of Kings* gibt es fünf Kampagnen mit je fünf bis sechs Missionen. Jede Kampagne steht für einen Schwierigkeitsgrad. Während ihr mit Johanna von Orléans die Einführungskampagne bestreitet, erwarten euch bei den Missionen um Richard Löwenherz echte Herausforderungen. Darüber hinaus könnt ihr die historischen Feldzüge von Minamoto Yoshitsune, Dschingis Khan und Saladin miterleben.

» Age of Empires gehört zur DS-Strategie-Spitze! «

ABWECHSLUNG IST TRUMPF

Eure Missionsziele sind dabei äußerst vielfältig. So müsst ihr ausgewählte Feinde besiegen, Stellungen halten, Schätze finden oder befreundete Einheiten eskortieren. Spielerisch haben sich die Entwickler dabei erstaunlich eng an das PC-Original gehalten. Sogar der Aufbau-Teil kommt in zahlreichen Missionen zum Tragen. Mithilfe von Gold und Nahrung errichtet ihr neue Einheiten und versorgt eure Truppen. Gold erhaltet ihr aus Minen, Nahrung von Getreide-Mühlen und Feldern. Zwar wurden die Rohstoffvarianten gegenüber der PC-Fassung reduziert, dies fällt im Spielverlauf jedoch nicht störend auf. Habt ihr genügend Rohstoffe, könnt ihr nicht nur neue Einheiten ausbilden und Gebäude bauen, sondern auch das Zeitalter wechseln. In *Age of Empires: The Age of Kings* gibt es vier Zeitalter: frühes Mittelalter, Feudalzeit, Ritterzeit, Imperialzeit. Habt ihr ein Zeitalter gewechselt, stehen euch andere Technologien zur Verfügung. Beispielsweise müssen eure Bogenschützen anfangs mit stumpfen Holzpfeilen schießen, in späteren Zeitaltern sind die Bogenspitzen mit Metallspitzen versehen und haben eine größere Durchschlagskraft. Darüber hinaus stehen euren Bauern in späteren Zeitaltern bessere Beackerungsgeräte zur Verfügung, eure Ritter erhalten stabilere Rüstungen und Gebäude werden durch neu erfundene Mauer-Methoden standfester.

MIT DER RICHTIGEN TAKTIK ZUM SIEG

Jede Mission besteht aus einem Haupt- und mehreren Nebenzielen. Das Hauptziel be-

FESTUNG Burgen könnt ihr erst in der Ritterzeit erbauen. Sie verfügen über eine robuste Bauweise und viele Verteidigungspunkte und sind so schwer einzunehmen. BILD: N-ZONE

NETT Auf dem oberen Bildschirm werden die Kämpfe in stimmungsvollen Animationen dargestellt. Grafisch solide, tragen sie vor allem zur Atmosphäre bei. BILD: N-ZONE

steht meist daraus, einen bestimmten Feind in die Knie zu zwingen. Die Nebenziele sind z. B., dieses Anliegen in einer bestimmten Rundenzahl zu schaffen oder alle feindlichen Minen zu zerstören. Für das erfolgreiche Abschließen dieser Nebenmissionen erhaltet ihr Bonuspunkte, so genannte Imperium-Punkte, die ihr in zusätzliche Karten oder Spezialeinheiten investieren könnt. Etwas Zeit solltet ihr für die Missionen aber schon mitbringen, denn eine Mission kann ohne weiteres schon mal bis zu 50 Runden und länger dauern. Ein Pluspunkt ist aber, dass man jederzeit speichern kann. Ein wenig schade ist, dass man diese Mission dann auch unbedingt zu Ende spielen muss und nicht zwischendurch zu einer anderen Kampagne wechseln kann.

Positiv fällt vor allem die spielerische Tiefe der PC-Umsetzung auf. So haben Bogenschützen auf Bergen eine bessere Reichweite, der Untergrund bestimmt, wie schnell eure Einheiten pro Runde vorankommen, schwere Geschütze können nicht ziehen und sofort angreifen und Wälder schützen vor so mancher Attacke. Darüber hinaus muss man sich gut überlegen, wo man sein neues Dorfzentrum aufbaut, um nicht direkt von den Feinden auf den Kieker genommen zu werden, oder welche Feinde man mit welchen Einheiten angreift. Fernkampfeinheiten sind im Nahkampf meist einfach zu besiegen und berittenen Gegnern sollte man lieber mit Pikenieren zu Leibe rücken. Pferde haben Angst vor Kamelen und Reiter haben in der Ebene einen Angriffsvorteil. Im Gefecht kommen auch die Spezialfähigkeiten der Helden zum Tragen, die im Kampf nicht nur besonders stark sind, sondern zum Beispiel auch befreundete Einheiten heilen oder mit Extra-Angriffspower oder besseren Verteidigungswerten stärken können. Besonderen Wert sollte man auch auf Einheiten legen, die sich bereits im Kampf bewährt haben. Erfolgreiche Schlachten werden nämlich mit Orden prämiert. Diese erfahrenen Einheiten sind im Kampf im Vorteil. Ihr braucht aber keine Angst zu haben, den Überblick zu verlieren. Bevor ihr einen Gegner angreift, steht euch ein Berater hilfreich zur Seite.

DIE WEITEREN SPIELMODI

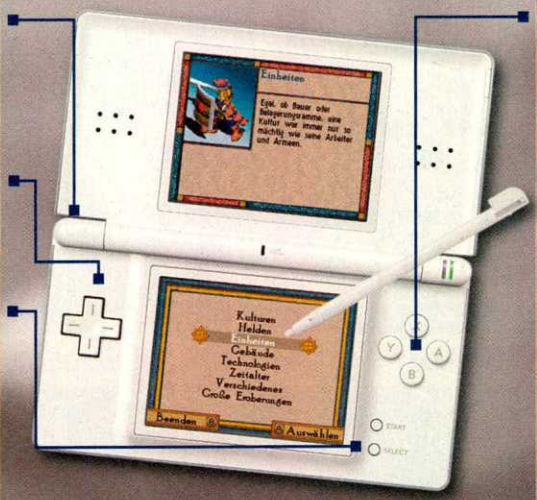
Neben den Kampagnen könnt ihr auch im Spielmodus „Imperiumskarte" antreten. So könnt ihr auf 20 Karten ein Volk eurer Wahl bestimmen und gegen bis zu drei Computer-Gegner in verschiedenen Schwierigkeitsgraden antreten. Die Feinde unterscheiden sich auch im Kampfverhalten. Während Attila stürmisch angreift, konzentriert sich Turtle auf den Basen-Ausbau. Einstellbare Siegparamter, z. B. wer am Ende der 30. Runde die meisten Punkte hat, bestimmen den Gewinner.

Natürlich kommen bei *Age of Empires: The Age of Kings* auch Mehrspieler-Freunde auf ihre Kosten. Schade ist aber, dass hier jeder Spieler ein Modul braucht und dass man teilweise sehr lange warten muss, bis die Mitspieler ihre Züge gemacht haben. Nett dagegen ist, dass man auch

Controller-Check

So spielt sich Age of Empires: The Age of Kings

SCHULTERTASTEN: Mit der R-Taste könnt ihr nacheinander die Einheiten durchschalten, während ihr mit der L-Taste wahlweise die Einheiten- oder Untergrund-Informationen angezeigt bekommt.
STEUERKREUZ: Mit dem Steuerkreuz könnt ihr Einheiten oder den Untergrund markieren.
MIKROFON: Wird nicht genutzt.
START: Pause / Hauptmenü
SELECT: Mit der Select-Taste ruft ihr die Spieloptionen auf, in denen ihr die Bildschirm-Icons, die Musik, die Soundeffekte, die Schlacht-Sequenzen auf dem oberen Schirm sowie die Bewegungs-Animationen deaktivieren könnt. Das ist nett. Einige Optionen sparen Zeit.



A, B, X, Y: Wem die Touchscreen-Steuerung zu fummelig ist, der kann auch traditionell spielen. Mit dem A-Knopf bestätigt ihr alle Aktionen, während ihr mit B eine Ebene zurückkommt. Der X-Knopf ruft ein Menü auf, in dem ihr zu den Punkteständen, der Bibliothek, den Missionszielen, einer Imperiums-Übersicht sowie ins Forscher-Menü kommt. Hier beendet ihr auch den Tag. Mit dem Y-Knopf schaltet ihr den oberen Bildschirm von den Einheiten-Informationen auf eine Übersichtskarte um.

FAZIT: An der Steuerung gibt es nichts auszusetzen. Löblich ist, dass die Entwickler sowohl eine Steuerung über den Touchscreen als auch eine traditionelle eingebaut haben. Im Getümmel muss man mit dem Stylus allerdings sehr genau zielen.

HEIMATVERBUNDEN Mit den fränkischen Rebellen fühlten sich einige Redakteure verbunden. BILD: N-ZONE

BRIEFING Die Missionsbeschreibungen sind von hübschen Zeichnungen unterlegt. BILD: N-ZONE

REICHWEITE Die grünen Felder zeigen an, wie weit die angewählte Einheit marschieren kann. BILD: N-ZONE

an einen Spielmodus gedacht hat, in dem man den DS nach seinem Zug einfach weitergibt.

PACKENDE ATMOSPHÄRE

Technisch ist den Entwicklern *Age of Empires: The Age of Kings* gut gelungen. Auf dem unteren Bildschirm wird die Karte mit den Einheiten aus einer Schräg-von-oben-Perspektive gezeigt. Auf dem oberen Bildschirm findet ihr Statusanzeigen wieder. Hier zeigt das Spielgeschehen beim Angriff in kleinen Zwischensequenzen, wie eure Einheiten auf die gegnerischen Einheiten prallen. Untermalt wird das Gefecht von Kampfgeschrei, witzigen Sprachsamples, klirrenden Schwertern und weiteren passenden Soundeffekten. Grafisch wäre mit Sicherheit noch mehr aus dem DS herauszuholen gewesen und auch die Soundeffekte wiederholen sich immer wieder, atmosphärisch ist das Ganze aber dennoch sehr gut gelungen.

Die Karten sind kleiner als auf dem PC, so groß wie bei *Advance Wars: Dual Strike* sind sie aber allemal. Und auch wenn die Zahl der Einheiten, die sich auf dem Bildschirm duellieren, limitiert ist, kommen durchaus einige epische, lang andauernde Schlachten auf dem DS heraus. Auch die Steuerung des Strategie-Spektakels kann punkten. So könnt ihr das Spiel sowohl komplett per Stylus oder per Digi-Kreuz spielen. In der Praxis ist die traditionelle Variante mit Digi-Kreuz bei uns in der Redaktion aber favorisiert. So verdeckt man den Bildschirm nicht mit der eigenen Hand und insbesondere im Getümmel klickt man mit der Touchscreen-Steuerung öfter mal die falsche Einheit an. Dies ist auch einer der Kritikpunkte am Spiel: Stehen Freund und Feind dicht zusammen, sind sie teilweise etwas schwierig auseinander zu halten, da die Farben der Einheiten nicht deutlich genug rüberkommen. DS-Lite-Besitzer mit helleren Bildschirmen sind hier etwas im Vorteil. Im Gegensatz zu *Advance Wars: Dual Strike* ist die spielerische Variation auch nicht so hoch. Bei *Age of Empires: The Age of Kings* gibt es beispielsweise nur Bodenkämpfe – Luft- und Seeschlachten gibt es nur bei *Advance Wars*. Beim Nintendo-Strategie-Hit ist zudem die Langzeitmotivation höher, da der Umfang größer ist und es mehr freizuschalten gibt. Strategie-Spieler oder Kenner des Originals sollten aber unbedingt mal einen Blick riskieren. *Age of Empires: The Age of Kings* gehört zur DS-Strategie-Spitze!

GELUNGEN Die deutsche Übersetzung ist bis auf wenige Ausnahmen sehr gelungen und fängt die Mittelalteratmosphäre gut ein. BILD: N-ZONE

KRITISCHE STELLE Solche Flussübergänge müsst ihr euch zunutze machen bzw. gut bewachen. Die Gegner nutzen solche Übergänge gerne. BILD: N-ZONE

Detail-Check

Mit *Advance Wars: Dual Strike* steht die überlegene Referenz im Strategie-Genre auf dem DS fest. Doch *Age of Empires* schlägt sich wacker.

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

GAMEPLAY ★★★★☆

Rundenbasiert: Ja
Umfang: Etwa 50 Karten
Story: Interessante historische Duelle
Rohstoffe und Basenausbau: Ja
Einheiten gewinnen Erfahrung: Ja
Gelände-Einflüsse: Ja
Wetter-Einflüsse: Nein
Kämpfe: Nur Bodenduelle möglich
Künstliche Intelligenz: Im Spielmodus Imperiumskarte auf den unteren Schwierigkeitsgraden etwas leicht; die Kampagnen sind gut ausbalanciert.
Nutzung der beiden Bildschirme: Durchaus noch ausbaufähig. Der zweite Bildschirm dient lediglich zur Anzeige von Einheiten-Infos, Zwischensequenzen und Karten. Kämpfe finden nicht statt.
Steuerung: Sehr gut. Sowohl traditionell als auch per Touchscreen möglich. Im Getümmel leidet die Übersicht aber doch etwas.
Editor: Nicht vorhanden
Helden: Es gibt einen Helden, einen Anführer pro Kampagne, der über besondere Fähigkeiten verfügt. Dies verleiht dem Spiel taktische Tiefe, wenn auch nicht in dem Maß wie bei Advance Wars.
Mehrspieler-Modus: Bis zu 4 Spieler können zocken. Jeder braucht aber ein eigenes Spiel. Im „Hotseat-Spiel" kann man auch nacheinander mit nur einem DS und einem Spiel daddeln.
Online-Unterstützung: Nein

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Atmosphärische Kampfanimationen und ein hübscher Look, aber im Getümmel manchmal etwas chaotisch. Beim nächsten Mal besser machen!
Sound: Schöne Musik vom PC, gute Soundeffekte und Sprachsamples, die sich nur etwas wiederholen.

GESAMTWERTUNG
★★★★☆

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

GAMEPLAY ★★★★★

Rundenbasiert: Ja
Umfang: Über 100 Karten
Story: Teilweise etwas kindisch und albern
Rohstoffe und Basenausbau: Ja
Einheiten gewinnen Erfahrung: Ja
Gelände-Einflüsse: Ja
Wetter-Einflüsse: Ja
Kämpfe: Zu Lande, zu Wasser und in der Luft
Künstliche Intelligenz: Die Gegner reagieren sehr intelligent auf eure Aktionen und der Schwierigkeitsgrad zieht bereits in frühen Missionen an.
Nutzung der beiden Bildschirme: Sehr clever. Der zweite Bildschirm wird nicht nur für Infos, Zwischensequenzen und Übersichts-Karten eingesetzt, sondern auch für spannende Luftkämpfe.
Steuerung: Einfach gut. Ebenfalls traditionell oder per Touchscreen möglich, die Übersichtlichkeit bleibt aber immer erhalten.
Editor: Das Erstellen eigener Karten ist möglich.
Helden: Es gibt zwei Helden, zwei Anführer, pro Kampagne, die über Spezialfähigkeiten verfügen. Team-Moves der beiden Anführer verleihen sogar noch mehr spielerische Tiefe.
Mehrspieler-Modus: Je nach Spielmodus sind bis zu acht Spieler möglich. Spiel mit nur einer Cartridge möglich. Auch das Weiterreichen des DS ist wie bei Age of Empires möglich.
Online-Unterstützung: Nein

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Simpel und übersichtlich, aber leider nur auf Game-Boy-Advance-Niveau. Hier sollte für die nächste Episode nachgebessert werden.
Sound: Passende Musikstücke, gute Soundeffekte. Überragend ist der Sound aber nicht.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

Age of Empires: The Age of Kings kommt nicht ganz an die Genialität des Nintendo-Titels heran, kann aber dank der tollen Atmosphäre und Spielbarkeit trotzdem voll überzeugen.

FABIAN SLUGA
reitet in den Kampf.

Age of Empires: The Age of Kings ist richtig gut geworden. Schon nach kurzer Zeit packte mich die stimmige Mittelalteratmosphäre des Titels und man leidet beim Verlust wertvoller Einheiten richtig mit. Insbesondere der Basenbau sowie die Technologie-Forschung über die Zeitalter machen richtig Spaß und ich kann *Age of Empires* für DS nur empfehlen.

CHRISTOPH KRAUS
heckt gegen Fabian Strategien aus.

Im Vorfeld war ich skeptisch, was die DS-Umsetzung des Echtzeit-Strategiespiels in ein rundenbasiertes Gameplay betrifft, zumal *Advance Wars: Dual Strike* im Strategiesektor exorbitante Maßstäbe setzte. Doch das Experiment ist geglückt: Das Interface treibt Anhängern der PC-Version Tränen der Freude in die Augen und tiefgängig ist's auch!

A.O.E.: THE AGE OF KINGS

Genre:	Strategie
Hersteller:	THQ / Majesco
Entwickler:	Backbone Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Ende September
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Advance Wars: Dual Strike

- Tolle Atmosphäre
- Hohes spielerisches Niveau
- Gute Steuerung
- Manchmal unübersichtlich

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 76% SOUND 77%

MULTIPLAYER **70%**
SINGLEPLAYER **83%**

Toller Strategie-Titel und eine würdige Umsetzung des PC-Originals. Bitte mehr davon!

FREMDGEHER Kaum passt Will nicht auf, zieht Jack mit Elizabeth um die Häuser! BILD: N-ZONE

AFFENJAGD An Bord der Black Pearl wird schnell und scharf geschossen! BILD: N-ZONE

FREIE AUSWAHL Neben Säbeln helfen euch im Kampf Hackmesser, Knochen und Schirmchen! BILD: N-ZONE

Fakten

- Drei spielbare Charaktere
- Spannende Minispiele
- Original-Filmsoundtrack

Fluch der Karibik 2

Angst vor Skorbut? Jack Sparrow hat ganz andere Probleme!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Heiliger Klabauter – Jack sitzt erneut mächtig in der Tinte. Sich in der Karibik mit geisterhaften Kapitänen auf fliegenden Holländern anzulegen, kann auch für Piraten mächtig ins Auge gehen und mitunter in ewiger Verdammnis enden! Wer wissen will, wie diese Geschichte ausgeht, segelt entweder dieser Tage ins Kino oder sticht mit Jack und seinen treuen Freunden, dem Waffenschmied Will Turner und dessen Herzdame Elizabeth Swann, auf dem DS in See!

SÄBELRASSELN IM PARADIES!

Um seine Blutschuld zu begleichen, verschlägt es Sparrow und Konsorten auf wunderschöne Inseln und an idyllische Orte quer durch die Karibik, die Kinofans sofort wiedererkennen. Die Reise beginnt mit dem Ausbruch aus dem Gefängnis, später erkundet ihr aber auch Ecken wie Port Royal oder die Isla del Pelegostos. Allerdings gibt's jede Menge Ärger im Paradies und schnell wird die Reise zum knallharten Überlebenskampf mit fulminantem Säbeleinsatz. In flüssig dargestelltem 3D-Gewand prügelt ihr euch als einer der drei Protagonisten durch geradlinige Szenarios und säubert einen Fleck nach dem anderen von Feinden, bevor die Reise weitergeht! Und weil Piraten gerne mal einen Humpen heben, gibt es unterwegs jede Menge Grog, um nachlassende Kräfte erneut zu mobilisieren oder mittels Spezialangriffen mit Pistolen den Feinden aus sicherer Distanz Respekt beizubringen!

» Der Koop-Modus für zwei Landratten simultan ist ein Highlight! «

WUNDERSCHÖNER ZWEISPIELER-MODUS

Respekt gebührt auch den Entwicklern für den Mehrspieler-Modus. Dümpelt der Spielspaß alleine schnell in seichten Gewässern, ist der Koop-Modus für zwei Landratten simultan das Highlight. Zusätzlich könnt ihr eurem Freibeuter-Kollegen in Minispielen zeigen, wer der bessere Pirat ist! ■

SASCHA DOWIDAT
setzt die Augenklappe auf!

Das Piratenfieber hat mich gepackt! Die schöne 3D-Umgebung vermittelt wesentlich mehr Flair als auf dem GBA, allerdings hinkt das Gameplay etwas hinterher – mehr als geradlinige Actionkost wird nicht geboten! Dafür ist der Mehrspieler-Modus besonders gelungen!

FLUCH DER KARIBIK 2

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Amaze Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. Juni 2006
Spieler:	1-2 (2 Cartridges)
Web:	buenavistagames.go.com
Alternativen:	Star Wars III – Revenge of …

- Gelungener Mehrspieler-Modus
- Witzige Minispiele
- Eintöniges Gameplay
- Schwache Soundeffekte

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 76% SOUND 70%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **62%**

Alleine schnell langweilig, während das Piratenabenteuer zu zweit zur Hochform aufläuft!

Monster Trucks

„Ich glaube, ich habe ein Déjà-vu!"

Klonen an sich ist nichts Neues! Auch im Reich der Videospiele wird seit Jahren kopiert, nachgemacht und hemmungslos abgekupfert. Meist vom hochkarätigen Original – zumindest bis jetzt. Verwirrte Entwickler wie Skyworlds Technologies sind von ihren programmierten Spaßbremsen, wie im Fall von *ATV Quad Fury*, anscheinend so überzeugt, dass sie komplettes Engine-Recycling betreiben und das Ganze jetzt für etwa 20 Euro unter dem Namen *Monster Trucks* veröffentlichen. Die 3D-Grafik sieht noch immer durchaus schick aus, ansonsten kann die durch das Digikreuz gesteuerte Raserei auch mit den protzigen PS-Monstern nicht überzeugen. Zwar wurden neue Strecken und Fahrzeuge integriert, aber man hat noch immer das Geschwindigkeitsgefühl wie auf einem historischen Kinderkarussell. Zusätzlich wird die Orientierung durch den langsamen Grafikaufbau entscheidend gestört – hier hätte ein Pfeil wahre Wunder bewirkt! Wer an *ATV* seine Freude hatte, der kann *Monster Trucks* Probe spielen, alle anderen schauen das Spektakel lieber aus der Ferne, sprich nur im Regal an! **(sd)**

TEST
MONSTER TRUCKS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Skyworlds Technologies
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 20,-
Termin:	14. Juni 2006
Spieler:	1-4 (4 Cartridges)
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Mario Kart DS

WERTUNG STEUERUNG 51% GRAFIK 64% SOUND 51%

MULTIPLAYER **51%** SINGLEPLAYER **45%**

Wir fordern ein klares Klonverbot für zweitklassige Rennspieltitel wie ATV Quad Fury!

MATHEMATIK Lieder steigt der Spielspaß nicht proportional zur PS-Zahl der Fahrzeuge! BILD: N-ZONE

Fakten

- Nette 3D-Grafik
- Verwendung der ATV-Engine
- Wirrer Meisterschafts-Modus
- Lahmes Geschwindigkeitsgefühl

Rainbow Islands Revolution

Achtung: Hier werden Kindheitserinnerungen zerstört!

Der Schock sitzt tief – was Entwickler Rising Star hier für den DS abliefert, hat bei Retro-Spielern traumatische Folgen, denn von der Faszination des Originals ist nichts mehr zu spüren. Dabei ist der *Bubble Bobble*-Nachfolger doch ein grandioses Beispiel für gelungene Fortsetzungen. Bubby und Bobby, diesmal in ihrer ursprünglichen Form als kleine Jungs, spucken keine Blubberblasen mehr, sondern werfen Regenbogen, um die zuckersüßen Feinde zu attackieren und die scrollenden Levels emporzuklettern. Leider wird nicht mit dem Steuerkreuz gespielt, sondern mit dem Stylus. Damit bewegt ihr die Jungs und verschießt gleichzeitig Regenbogen. Leider ist das Ganze so ungenau, dass der Spielspaß schon nach fünf Minuten abebbt – das ursprüngliche Gefühl des Klassikers geht verloren. Da nützt auch die neue Star-Leiste mit den Spezialattacken nichts mehr. Liebe Entwickler: Lasst den Touchscreen Touchscreen sein, wenn sich der Einsatz nicht anbietet. So bleibt nicht viel mehr als eine gewöhnungsbedürftige Neuauflage eines ursprünglich genialen Plattformers! **(sd)**

TEST
RAINBOW ISLANDS ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Rising Star Games
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	31. März 2006
Spieler:	1-4 (4 Cartridges)
Web:	www.atari.de
Alternativen:	B. Bobble Revolution

WERTUNG STEUERUNG 42% GRAFIK 54% SOUND 68%

MULTIPLAYER **52%** SINGLEPLAYER **50%**

Neuauflage der Regenbogeninseln mit veränderter Steuerung und neuem Spielgefühl!

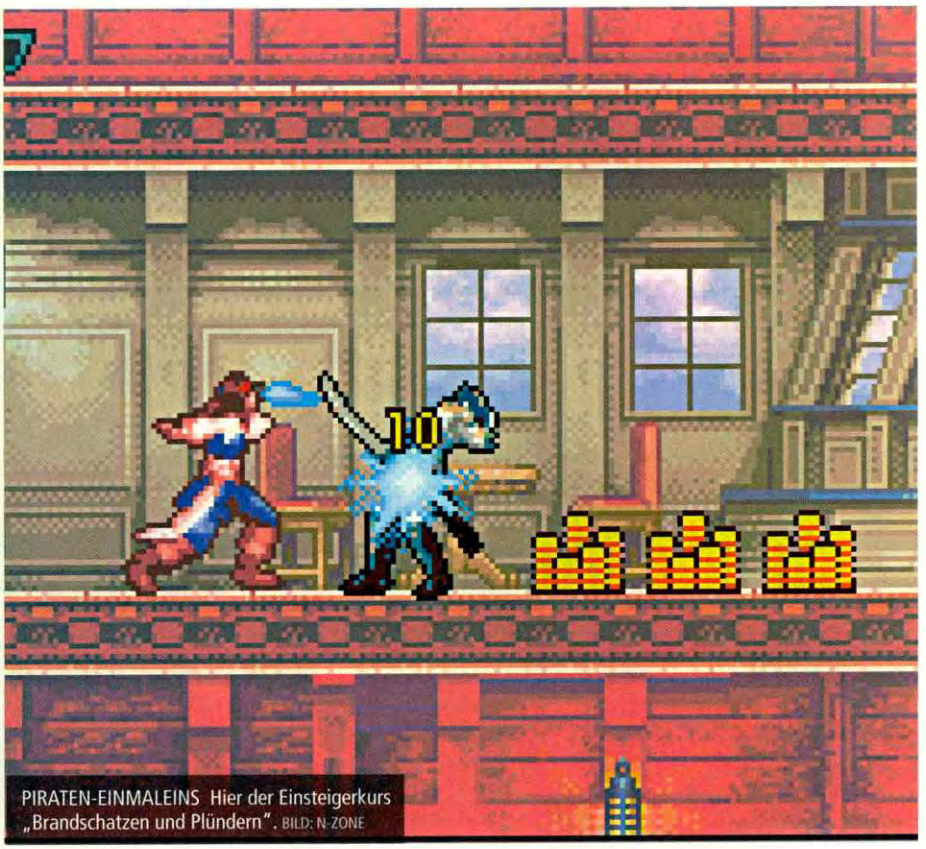
UNGEWOHNT Mit dem Stylus wird der Regenbogen gezeichnet und auf die Feinde geschossen. BILD: N-ZONE

Fakten

- 2 neue Charaktere
- Verändertes Spielgefühl
- Neue Star-Leiste
- Mehrspieler-Modus

TURBULENZEN ... diesmal in Form brennender Segel durch Kanoneneinschlag. BILD: N-ZONE

IKEA LÄSST GRÜSSEN Die Fähigkeiten des schwedischen Steuermanns sind solide. BILD: N-ZONE



PIRATEN-EINMALEINS Hier der Einsteigerkurs „Brandschatzen und Plündern". BILD: N-ZONE

Fakten

- Spielt den Piraten Jack Sparrow!
- Erkundet 15 einzigartige Inseln!
- Schaltet Kombos frei!
- Kämpft auf hoher See!
- Folgt der Story des Films!

Fluch der Karibik 2

Wetzt die Schwerter und hisst die Totenkopf-Flagge!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Schiff ahoi! Während *Fluch der Karibik 2* die deutschen Kinos entert, schippern Game-Boy-Besitzer mit Jack Sparrow und der Black Pearl durch die Südsee – diesmal auf der Flucht vor dem fliegenden Holländer, der Jack mit ewiger Verdammnis droht, wenn er seine Schulden nicht bezahlt. Kinofans werden sofort erkennen, dass sich die Versoftung nah an die Vorlage des Films hält.

LEINEN LOS, IHR LANDRATTEN!

Um seinen Hals aus der Schlinge zu ziehen, führt es Jack auf 15 wunderschöne und mit Schätzen und Goldstücken voll gestopfte Inseln, deren idyllisches Flair vor allem durch lästige Soldaten, Einheimische und feindliche Piraten gestört wird. Aber da muss Jack durch, denn schließlich hat er in den örtlichen Tavernen einige Taler dafür bezahlt, um die Fundorte sagenumwobener Götzen, Ringe oder sogar des Teufels linken Fußes auszumachen. An Lianen hangelnd und mit vollem Säbel-Einsatz begibt er sich in den wunderschönen 2D-Landschaften auf die Suche, bis die Schätze gehoben sind. Um von Insel zu Insel zu gelangen, hilft die Black Pearl. Die rüstet ihr mit Kanonen, neuen Segeln und natürlich jeder Menge Proviant aus, damit die Mannschaft nicht meutert. Habt ihr den Hafen verlassen, steuert ihr den Kahn aus der Vogelperspektive über das Meer. Wenn sich ein feindliches Schiff nähert, feuert ihr aus allen Rohren, bis der gegnerische Kahn entweder auf den Meeresboden sinkt oder ihr zum Entern übergehen könnt und dann aus der 2D-Perspektive alles mitgehen lasst, was nicht niet- und nagelfest ist.

ERSTAUNLICH KOMPLEX

Das Abenteuer hat mit einem Karibikurlaub zwar wenig gemein, bietet aber ebenso viel Abwechslung und durchaus Komplexität. Fordernde Jump&Run-Passagen, spannende Seegefechte und eine Prise Taktik fesseln. Trotz guten Gameplays und Hollywood-Story mangelt es an Atmosphäre. ■

» Komplexes und abwechslungsreiches Karibik-Abenteuer! «

SASCHA DOWIDAT ist klar zum Entern.

Fluch der Karibik 2 bietet für eine Filmumsetzung auf einem Handheld ein durchaus komplexes Spielkonzept – Amaze Entertainment hat sich viel Mühe gegeben, das Leben des Piraten Jack Sparrow so anschaulich und aufregend wie möglich zu gestalten.

FLUCH DER KARIBIK 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Amaze Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	http://buenavistagames.go.com
Alternativen:	Fluch der Karibik auf DVD

- Abwechslungsreiches Spielkonzept
- Fordernde Jump&Run-Passagen
- Gelungene Seegefechte
- Mangelnde Atmosphäre

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 80% SOUND 72%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **72%**

Abwechslungsreiches Freibeuter-Abenteuer – richtige Popcorn-Kinoatmosphäre fehlt jedoch.

Anstoss Action

Wer Action sucht, ist hier fehl auf dem Platz!

Jeder, der seiner Dorfmannschaft regelmäßig in der Kreisliga C die Daumen drückt, bekommt mehr fußballerische Klasse geboten als in diesem müden Game-Boy-Kick. Bar jeder Lizenz, stellen die 32 WM-Mannschaften das Minimum des Vertretbaren dar, zumal neben dem Freundschaftsspiel und einem völlig verhunzten Elfmeterschießen nur ein so genannter „Weltpokal" gespielt werden kann. Zugegeben, in puncto Taktik- und Teammanagement ist *Anstoss Action* seinen Konkurrenten einen Schritt voraus – Auswirkungen auf das Gameplay haben eure Einstellungen allerdings nicht. Dies hat einen Grund: Eure Spieler stehen meist bewegungslos auf dem Feld herum und auch die Gegner verhalten sich durchweg unvorteilhaft. Besonders interessant ist das Ins-Tor-Lauf-Feature, denn im niedrigsten Schwierigkeitsgrad denkt der Keeper gar nicht erst an Bewegung. Kein Wunder, dass das Publikum scheinbar keine Notiz vom Spielgeschehen nimmt. Die miese Steuerung und die schlechte grafische Präsentation runden das Bild eines überflüssigen Fußballspiels gänzlich ab. **(mw)**

TEST
ANSTOSS ACTION

Genre:	Fußball
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Independent Arts
USK-Freigabe:	Ohne Alterbeschr.
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	20. Juni 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	FIFA WM 2006

WERTUNG STEUERUNG 32% GRAFIK 48% SOUND 47%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **15%**

Viel zu viele Unzulänglichkeiten katapultieren Anstoss Action ins Videospiel-Abseits!

RICHTIG Bei Freistößen aus dieser Position sollte man unbedingt das Toraus bewachen! BILD: N-ZONE

TRAUMTOR!? Gelb sind wir. Das grüne Männchen da ist der Torwart. Oh, mein Gott!! BILD: N-ZONE

Fakten

- Kein Fußballmanager!
- PC-Original erschien 2001
- 32 National-mannschaften
- Schlechte KI, kein Multiplayer

Garfield und seine neun Leben

In diesem Fall hätte dem Kater ein Leben gereicht!

Ich hasse Montage – wie Garfield! Und ich liebe Fressanfälle ohne Rücksicht auf die eigene Figur – wie Garfield! Schon aus diesem Grund habe ich eine enge persönliche Verbindung zu dem hinterlistigen Kater! Kein Verständnis gibt es allerdings für dieses Machwerk, denn Flashpoint setzt die Lizenz ein zweites Mal in den Sand – wie schon das erste Jump&Run-Abenteuer *Search for Pooky* hechtet Garfield auch in seinen neun Leben, in denen er sowohl in einem Geisterhaus als auch im Zirkus und der Arbuckle-Farm für Unruhe sorgt, viel zu träge durch die Vergangenheit. Das leicht behäbige Verhalten passt zwar zum Kater, sorgt aber mit der ungenauen Kollisionsabfrage, die den fettern Kater bei der kleinsten Feindberührung Lebensenergie kostet, für Frust. Dabei sieht Garfield doch zu cool aus, wenn er sich leicht irritiert gegen Geister und Fledermäuse wehrt – allerdings ist das Leveldesign so einfallslos wie sein unterbelichteter Spielgefährte Odi. Für Kinder und Garfield-Fans unter 10 Jahren ganz nett, ältere Spieler investieren das Geld besser in coole Comics mit dem dicken Kater! **(sd)**

TEST
GARFIELD UND ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	Game Factory
USK-Freigabe:	Ohne Alterbeschr.
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	26. Juni 2006
Spieler:	1
Web:	www.flashpoint.de
Alternativen:	Disney's Magical Quest

WERTUNG STEUERUNG 46% GRAFIK 70% SOUND 58%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **46%**

Einfallslose Comicversoftung – süßer Kater, viel Humor, aber wenig Spielspaß!

BEWEGUNG Trotz Wampe ist der Kater äußerst agil – eher untypisch!! BILD: N-ZONE

GAMEPLAY Selbst Garfields Tagesablauf mit den zwei Tätigkeiten Schlafen und Fressen bietet mehr Abwechslung. BILD: N-ZONE

Fakten

- Coole Miezekatze
- Dicke Miezekatze
- Gefräßige Miezekatze
- 9 Level
- Schlechte Steuerung

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Digitale Küchenhilfe

Alle DS-Besitzer, denen ihre Oma nicht das Kochen beigebracht hat, dürfen jetzt aufatmen. *Talk! Cooking Navi DS* weist seinem Benutzer zwar nicht den Weg zum nächsten Restaurant, funktionert dafür aber wie ein intelligentes Kochbuch. Besonders hilfreich ist dabei die Tatsache, dass alle Anweisungen nicht nur ables-, sondern auch anhörbar sind und man per Spracheingabe durch die einzelnen Rezepte navigieren kann. So hat der angehende Meisterkoch stets alle Hände für Messer, Topf und Pfanne frei. Insgesamt gibt es über 200 unterschiedliche Rezepte, bei denen von der Kochzeit bis hin zur jeweiligen Kalorienzahl keine wichtigen Infos fehlen. Ein umfangreiches Küchenlexikon erklärt auch blutigen Anfängern alle relevanten Begriffe und mit zahlreichen Fotos sowie ausführlichen Rezept-Erläuterungen dürfte keine kulinarische Frage unbeantwortet bleiben. Falls doch, zeigen einem sogar ein paar Filmchen, wie man es richtig macht. Außerdem ist es besonders nützlich, dass man die genaue Personenzahl bestimmen kann, für die man kochen möchte. Denn dann erhält man die korrekte Mengenangabe für alle benötigten Zutaten und es kann praktisch gar nichts mehr schief gehen. Zu guter Letzt lassen sich mit der Memofunktion jedem Rezept eigene Notizen hinzufügen und man kann *Talk! Cooking Navi DS* sogar mitteilen, welche Zutaten man nicht mag oder gegen welche man allergisch ist, sodass entsprechende Rezepte gar nicht erst auf den Tisch kommen. Wohl bekomm's!

NEWS-TICKER

NEUE FARBEN FÜR DEN DS LITE! Obwohl die unglaublich große Nachfrage nach dem DS Lite in Japan noch nicht abgeklungen ist, hat sich Nintendo dazu entschieden, sein Handheld in zwei neuen Farben herauszubringen. Die Variante in Nobel Pink gibt es seit dem 20. Juli, in Jet Black ist der DS Lite ab 2. September zu haben.

24. World Hobby Fair Summer 2006

Dieses Mal stand die japanische Messe ganz im Zeichen des DS.

Nintendo glänzte auf der Mega-Veranstaltung in Osaka.

Wie jedes Jahr ging der große Game- und Spielzeug-Event World Hobby Fair im Juni wieder auf Japan-Tour und wir ließen es uns natürlich nicht nehmen, beim Auftakt in Osaka mit am Start zu sein. Angesichts des gerade vorherrschenden DS-Booms in Japan war es kaum überraschend, dass Nintendo selbst sowie die *Pokémon*-Abteilung die Szenerie beherrschten und die meisten anderen Aussteller ebenfalls ihre DS-Titel ins Scheinwerferlicht rückten.

Am Stand von Nintendo versammelte sich eine ganze Menschentraube, denn alle wollten wenigstens einen der zahlreich präsentierten DS-Titel anspielen. Während *Mario Hoop 3-on-3* und *New Super Mario Bros.* die Favoriten bei den Kids waren, ließ Nintendo nichts unversucht, auch die anwesenden Mütter und Väter glücklich zu machen. Für diese gab es einen speziellen Bereich, der ganz unter dem Zeichen der neuesten Titel aus der Touch!-Generation stand – einschließlich *English DS Training* und *More DS Brain Training*. Allergrößter Beliebtheit erfreute sich in diesem Bereich das neue *Talk! Cooking Navi DS* – ein interaktives Kochbuch für jedermann (siehe Kolumne). Doch nicht nur Spiele für den DS fanden ihre verdiente Beachtung. So bildeten sich sowohl bei *Donkey Kong Jet Race* – auf der E3 in Los Angeles als *Donkey Kong Bongo Blast* präsentiert – als auch bei *Super Paper Mario* für den GC Schlangen mit Wartezeiten von über einer Stunde.

Am *Pokémon*-Stand wurde erstmals das neue *Pokémon Diamond & Pearl* einem größeren Publikum vorgestellt. Dabei erläuterten die Moderatoren die wichtigsten Features des Spiels und stellten anhand von Screenshots auf dem Hauptbildschirm einige der neuen Pokémon vor. Leider konnten wir den Titel auf der Show nicht selbst anspielen, sodass wir weiter auf die Pokémon Jungle Tours in diesem Sommer warten müssen, um uns ein eigenes Bild davon zu machen.

Nintendo war jedoch bei weitem nicht die einzige Firma, die sich eines regen Zuspruchs erfreuen durfte, denn auch bei vielen anderen Anbietern standen die DS-Titel in der Gunst der Spielerschaft ganz oben. Namco Bandai Games zeigte *Trion Cube* sowie *Tamagotchi Shop 2*, bei Sega gab es *Mushi King 2* und *Love & Berry* (Arcade-Version) zu sehen. Capcom hatte noch *Rockman ZX* im Gepäck und Konami schließlich führte den neugierigen Besuchermassen die beiden Titel *Marchen Awakens Romance* sowie *Idol Audition* vor. **(ts/wh)**

VÖLKERWANDERUNG Dicht an dicht drängten sich die Massen am Stand von Nintendo. BILD: N-ZONE

IM BILDE Auf dem Hauptschirm wurden einige Screens aus Pokémon Diamond & Pearl vorgeführt. BILD: N-ZONE

NEWS-TICKER

CHEFKOCH IN TALK! COOKING NAVI DS! Nintendo hat bestätigt, dass das fabelhafte Game&Watch-Spiel *Chef* aus dem Jahre 1981 auch in Nintendos *Talk! Cooking Navi DS* spielbar sein wird.

SPEZIELLES FF-3-DS-SET Zum Release von *Final Fantasy 3* für den DS am 24. August hat Square Enix eine Special Edition angekündigt, die das Spiel zusammen mit einem limitierten DS in Crystal White aufbietet, dessen Äußeres mit *FF*-Figuren geschmückt sein wird.

Children's Picture Book DS

Handheld-Spaß für die lieben Kleinen

SIMULATION | **Hersteller:** Starfish, **Termin:** Erhältlich, **Web:** www.ehon-asobo.com

Gegenwärtig sind in der Reihe *Children's Picture Book DS* drei Titel mit jeweils drei verschiedenen Geschichten erhältlich – weitere Teile sind bereits in Planung. Jeder Titel enthält – auf Englisch und/oder Japanisch – eine Reihe klassischer Kindergeschichten wie etwa „Die drei kleinen Schweinchen" oder „Peter Pan". Dabei wird auf dem oberen Screen des DS der Text angezeigt. Auf dem unteren Screen erscheinen bildliche Darstellungen, die über die Touch-Steuerung oder Spracheingabe aktivierbare Animationen bieten. Darüber hinaus gibt es zu jedem Märchen eine Reihe einfacher Mini-Spiele. Gute Nachrichten also für geplagte Eltern – und Gute-Nacht-Geschichten, die Kindern sicher Freude bereiten. **(ts/wh)**

Rune Factory

Das Landleben wird gefährlicher.

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Marvelous Interactive, **Termin:** 28. August, **Web:** www.mmv-i.net

Rune Factory ist ein ausgezeichneter neuer *Harvest Moon*-Titel, der dem Spieler das gewohnt vergnügliche Landleben bietet. Dieses Mal wird die Ackerbau-Action jedoch durch aufregende Kämpfe gegen Monster und die Erforschung geheimer Dungeons ergänzt. Wie bisher könnt ihr die Ernte einfahren, indem ihr den Boden bestellt, die Saat ausbringt und für regelmäßige Bewässerung sorgt. Wenn ihr gut seid und reichlich Feldfrüchte heranzieht, lasst ihr dadurch die Kraftquelle „Rune" entstehen, mit deren Hilfe ihr euren Vorrat an Rune-Punkten auffüllt. Damit ausgerüstet, könnt ihr auch in den nun wieder fruchtbar werdenden Dungeons eure Pflanzen züchten und immer tiefer in die verwunschenen Höhlen vordringen. Selbstverständlich müsst ihr dort andere Techniken als draußen anwenden, damit eure Gewächse auch in der dunklen und kalten Umgebung gedeihen. Doch damit nicht genug der Herausforderungen, denn in den muffigen Grotten hausen Monster und lauern euch auf. Glücklicherweise sind euch nicht alle feindlich gesinnt. Wenn ihr euch mit den richtigen Kreaturen anfreundet, dann unterstützen diese euch im Kampf gegen die größeren Monster und helfen euch dabei, eure Pflanzen zu beschützen. **(ts/wh)**

FELDARBEIT Bevor die Ernte eingebracht werden kann, ist erst einmal Schuften angesagt. BILD: MARVELOUS

REGENERATION Durch Rune-Kräfte werden selbst düstere Flecken wieder fruchtbar. BILD: MARVELOUS

AKTUELLES AUS DEN USA

HEINRICH LENHARDT berichtet.

DS Lite räumt schwer ab

Nicht direkt Tod und Verderben hatten amerikanische Analysten für die Umsatzzahlen im Monat Juni vorausgesagt, aber doch reichlich Einbrüche und Rückgänge. Die Verkäufe von Software für die „alten" Heimkonsolen bröckeln bekanntlich fröhlich vor sich hin und die neue Konsolen-Generation ist – mit Ausnahme der Xbox 360 – noch nicht erhältlich. Aber am Ende hatte das Marktforschungsinstitut NPD Funworld 844,5 Millionen Dollar gezählt, die mit Videospiele-Hardware und Software umgesetzt wurden. Und das bedeutet ein Plus von satten 25 Prozent gegenüber demselben Monat des Vorjahres. Wie konnte das passieren?
Der „Schuldige" am unerwarteten Sommerhoch war rasch ausgemacht: der Nintendo DS. Durch den Lite-Launch angefeuert, hängte er bei den Hardwareabsätzen alle anderen weit ab: 593.000 DS-Systeme gingen über die Ladentische – das ist mehr, als PlayStation 2 und Xbox 360 zusammen verkauften. Das erfolgreichste Spiel im Juni war folgerichtig ein DS-Exklusivtitel: *New Super Mario Bros.* wurde in diesem Monat rund 450.000 Mal verlangt. Nintendo weist auch gerne darauf hin, dass einige seiner kauzigen Software-Experimente ziemlich reinknallen. Von den beiden Denksport-Gehirnanregern *Brain Age* (dt.: *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*) und *Big Brain Academy* wurden im Juni zusammen knapp 350.000 Stück abgesetzt. Ins Grübeln kommen dürfen indes die Marktdaten-Hochrechner, die vor Jahresfrist noch einen totalen PSP-Siegeszug prophezeit hatten. Pustekuchen, inzwischen hat die DS-Liebe in Nordamerika nahezu japanische Verhältnisse erreicht.

NEWS-TICKER

FILMPREMIERE Am 16. Dezember kommt der Zeichentrickstreifen zur Lebens-Sim *Animal Crossing* (N64, GC, DS) in die japanischen Kinos, in dem bekannte Spielehelden wie Käpten oder Tom Nook mitwirken. Die Verfilmung scheint logisch: Allein von der DS-Version wurden in Japan fast 3 Mio. Einheiten verkauft.

DS Lite Pack 2

Ein Einsteigerpaket für Besitzer eines DS Lite.

Wirklich toll ist das, was uns Bigben Interactive mit diesem Paket auftischt nicht. Der Ersatzakku mit gleicher Leistung und einem exzellenten Austauschdeckel zählt zu den besseren Teilen, die kaum fehlerfrei aufzubringende Schutzfolie und der mager klingende Ohrhörer zu den schlechteren. Dazwischen finden sich ein Ladegerät fürs Auto, eins für die Steckdose, drei DS-Spielehüllen, zwei Handschlaufen, kleine Plastikdeckel für offene Stellen des DS Lite, ein Reinigungstuch – und eine rosafarbene Tasche. Keine wirklich gute und vor allem keine günstige Zubehörsammlung.

TEST
DS LITE PACK 2

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Web:	www.bigben-interactive.com
Preis:	Ca. € 29,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- Beigelegter Akku (1.000 mAh)
- Lösbarer Akkudeckel
- Qualität der Ohrhörer
- Displayschutz kaum anzubringen

WERTUNG ★★★☆☆

Mager verarbeitetes Zubehörsammelsurium – allerdings das erste, das einen Ersatzakku für den DS Lite mitbringt.

Nintendo Systemtasche

Lohnt sich die Tasche mit dem Logo?

In der Regel sind solche Taschen empfehlenswert, auf denen das Nintendo-Logo prangt. Doch die Systemtasche N7 ist da wohl eine Ausnahme, auch wenn sie auf den ersten Blick sehr geräumig wirkt. Sie besitzt nur ein großes Fach, das am unteren Rand jeden Game Boy der letzten Jahre beherbergt. Darüber befinden sich zwei Taschen mit Reißverschluss, die unverständlicherweise aus so festem Material sind, dass man Netzteile und Spiele nur schwer darin verstauen kann. Zur dauerhaften Lagerung eures DS-Zubehörs mag die Tasche taugen, für Vielspieler leider nicht.

TEST
NINTENDO SYSTEMTASCHE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Web:	www.bigben-interactive.com
Preis:	Ca. € 13,-
Preis-Leistung:	Gut

- Umhängeriemen
- Nintendo-Lizenz
- Unpraktische Platzteilung
- Innentaschen zu klein

WERTUNG ★★★☆☆

Eine Tasche, die zur dauerhaften Aufbewahrung taugt, Vielspieler durch schlecht zugängliche Innentaschen aber verärgert.

Carrying Case GM107

Die kleinste Tasche für den Game Boy Micro

So muss eine offizielle Tasche für den Game Boy Micro aussehen: Ein Reißverschluss hält das Carrying Case GM107 zusammen und offenbart auf der Innenseite zwei Halteriemen für die kleine Konsole. Darunter befindet sich eine Seitentasche, in der ihr problemlos vier GBA-Module unterbringen könnt. Platz für ein Netzteil gibt es hier leider nicht – das ist nicht der einzige Nachteil dieser Tasche. Die zwei Trageriemen – einer für die Hand, der andere für den Hals – lassen sich in der Länge nicht verändern und sind deshalb ebenso unpraktisch.

TEST
CARRYING CASE GM 107

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Web:	www.bigben-interactive.com
Preis:	Ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Gut

- Platz für GBA micro und vier Spiele
- Nintendo-Lizenz
- Unpraktische Handschlaufen
- Kein Platz für das Netzteil

WERTUNG ★★★☆☆

Eine kleine, sinnvolle Aufbewahrungslösung für den GBA micro. Hier findet man Platz für vier GBA-Module, leider aber nicht für das Netzteil.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	ca. Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controler	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	MadCatz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Cube Pad	Controller	SpeedLink	€ 13,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Madrics CubeShock	Controller	Madrics	€ 15,-	★★☆☆☆
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherkarte	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	ca. Preis	Wertung
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	★★★★☆
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	★★★★☆
GBA SP Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	★★★★☆
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	★★★☆☆
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	★★☆☆☆

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

» Diese Spiele sind nur für die kleine Zockerei nebenbei. « Julia Lorenz

Leserzitate

„Nintendo bringt Menschen zum Spielen. Sony und Microsoft, die nur mit Grafik überzeugen, tun das nicht."
ANDRÉ FINGER

„Neulich habe ich viele interessante Neuigkeiten über den Wii bei Wikipedia entdeckt."
STEPHAN

„Großes Lob für euer Magazin. Ausführlich, kompetent und super geschrieben. Aber ich finde es schade, dass es keine Poster gibt."
DANIEL SCHLÖPKE

„Jeder halbwegs intelligente Zocker setzt auf mehr als ein Pferd! Die liquiden Mittel natürlich vorausgesetzt ..."
KRISHNA GOSH

„Das neue Heft-Design ist gut gelungen, Lob an alle."
J-N

Geteilte Meinungen über neue Spielkonzepte, aber Einigkeit beim Wii.

SCHÖNE NEUE SPIELEWELT!?

Hallo, liebes N-ZONE-Team,
[...] Für mich ist diese neue Generation nicht die Zukunft der Videospiele. Wie ihr schon gesagt habt, diese Spiele haben kein Ziel. [...] Ich brauche ein Ende oder eine angegebene Zeit, in der ich etwas erreicht habe. Rollen-, Adventure- und Action-Spiele werden die Zukunft bilden. Ein weiteres Manko dieser „Der Weg ist das Ziel"-Spiele ist, dass sie keine Langzeitmotivation bieten. Bei dem Spiel *Nintendogs* konnte ich nicht auf den EU-Release warten und kaufte die US-Version. Doch schon nach vier Wochen verflohten meine Welpen auf dem Spielmodul. *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* ist auch nicht anders. Man spielt jeden Tag ein paar Minuten und hat es über, weil ständig die gleichen Rechenaufgaben kommen. Das Einzige, was die Motivation hochhält, ist *Sudoku*, aber irgendwann hat man auch diese 100 Rätsel geknackt. Ein weiteres Spiel ist *Harvest Moon*. Die virtuellen Tage sind einfach zu eintönig. [...] Wenn ich da aber an *Zelda* denke, erinnere ich mich an Wochen voller Abwechslung. Man muss jeden Tag andere Herausforderungen bestehen und es dauert meist auch seine Zeit, bis man dahinterkommt, wie man die Sachen anpacken muss. Zum Schluss wird man dann mit einem ergreifenden Ende belohnt. Oder *Final Fantasy*. An Teil 10 habe ich 160 Stunden verbracht und noch nicht alles gesehen! Nur Abwechslung bringt Motivation [...]. Diese Spiele sind für unterwegs, für die kleine Zockerei nebenbei, aber auf keinen Fall bilden sie die Zukunft der Videospielbranche!

JULIA LORENZ

Hi N-ZONE-Team!
Ich denke, diese neue Art von Gaming ist sehr erfrischend und innovativ. Spiele sind nun nicht länger begrenzt auf eine bestimmte Zeitdauer, Lösungen von Missionen oder das Bezwingen von Bossgegnern. Das Spiel wird viel intensiver erlebt und die Langzeitmotivation ist erheblich höher. Ich würde mir sogar wünschen, dass diese Faktoren bei mehreren Spielen benutzt werden. Wie wäre es denn mit einem *Zelda*-Game, welches eine unbegrenzte Spieldauer bietet, oder einem *Mario*-Spiel, das selbst nach dem 150. Stern nicht seinen Reiz verliert? [...] Allerdings bedeutet das für die Entwickler der Spiele, viel mehr Arbeit und Geld zu investieren. Dies macht es somit eher unwahrscheinlich, dass solche Ideen umgesetzt werden. Aber die Hoffnung stirbt immer zuletzt und Innovation wird bei Nintendo bekanntlich groß geschrieben. Wii und der DS machen den ersten Schritt und erleichtern es, dieses Spielkonzept umzusetzen. Ich halte diese Generation für fantastisch und freue mich auf die Entwicklungen in den kommenden Jahren.
PS: Ich finde euer neues Design super!

BJÖRN ANDRES

WII AUF EINEM GUTEN WEG

Hi, liebe N-ZONE-Redaktion,
viele Leute in meiner Umgebung finden, dass Nintendo nicht so cool ist wie PlayStation (find ich übrigens nicht). Ich denke, dass Nintendo es sehr schwer haben wird, sich ein cooleres Image zu verschaffen. Vor allem durch die *Mario*-Titel (meiner Meinung nach die besten Titel überhaupt) wirkt Nintendo oft kindisch und kann deshalb häufig bei Jugendlichen und älteren Spielern keinen Anklang finden. Was Nintendo unternehmen könnte, um mehr Spieler für sich zu gewinnen, ist, die Spiele günstiger anzubieten als die Konkurrenz. [...] Nintendo ist auf dem richtigen Weg, was den Preis des Wii betrifft. Sonys PSP verkauft

sich schlechter als der DS (Lite), da der Preis total überzogen ist. [...] Nintendo hat einen großen Schritt in die richtige Richtung, nämlich die der Innovation gemacht. Mit dem atemberaubenden DS hat es angefangen und mit Wii wird es weitergehen. Sony wird wegen des unverschämt hohen Preises und der äußerst hässlichen Erscheinung der PS3 in diesem Konsolenkampf untergehen. Ich wünsche Nintendo ein erfolgreiches Geschäftsjahr und hoffe, dass Nintendo so weitermacht und weiterhin neue innovative, spaßbringende Spiele entwickelt.

SANDRA MAURER

Hallo!
Es scheint tatsächlich, als könnte Wii die Überraschung der Next-Gen werden. Insbesondere in Japan ist die Euphorie über das neue Wunderding Nintendos riesig, das zeigen mehrere Umfragen, in denen der Wii meist sogar vor der PS3 liegt. Doch wird der Wii auch in Europa und den USA erfolgreich sein, wo die Qualität der Spiele mehr als anderswo an der Grafik gemessen wird? Die Hoffnung für Nintendo muss sein, dass sich der Wii als Zweitkonsole etabliert und kräftig von Drittherstellern unterstützt wird. Denn es war der Untergang des Cubes, dass einfach keiner mehr für ihn entwickeln wollte. Ich bin zufrieden, wie Nintendo es angeht, und freue mich auf den Wii.

PASCAL F.

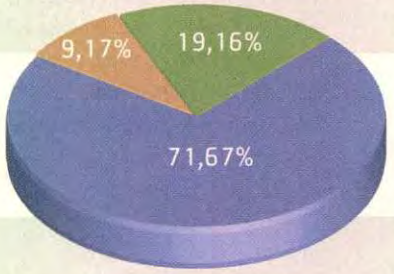
LOB

Hallo N-ZONE-Team,
ich lese schon seit der ersten Ausgabe die N-ZONE, habe alle ihre Schritte und Tests verfolgt und bin erstaunt. Im Gegensatz zu anderen Zeitschriften habt ihr nicht nachgelassen! Es kommt immer mehr dazu, aber die alte Klasse bleibt, weil die Redaktion ihre Arbeit sehr ernst nimmt und die Spiele sehr gut bewertet. Außerdem finde ich, dass das letzte Design mit DVD alles getoppt hat. 1. Das Design hat sich verbessert. 2. Es kamen viel mehr Reportagen hinein, die nicht nur Spieler zum Lesen anregen. 3. Es gibt mehr Infos und mehr Service. Ich meine, das zeichnet eine Zeitschrift aus. Und noch mal ein großes Lob für die Reportagen, die wirklich super sind. Grandios finde ich auch, bei einem Spiel einen Experten (wie z. B. bei *Big Brain Academy*) heranzuziehen. Einfach genial. Also, macht bitte so weiter!

KAITOKID

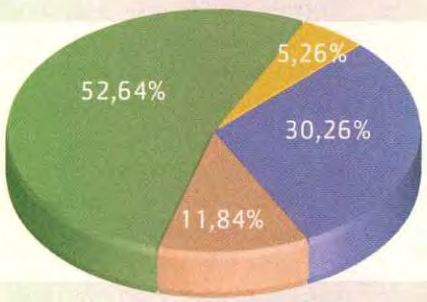
Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!



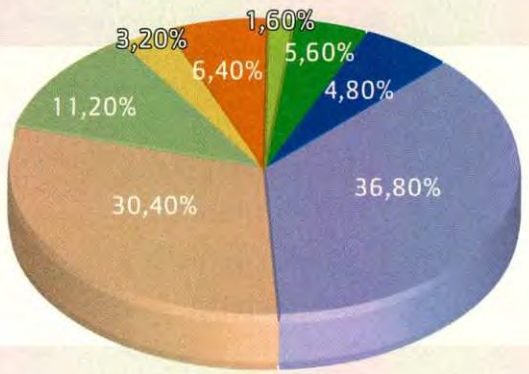
Wirst du mit Wii online spielen?
- Ja
- Nein
- Weiß noch nicht

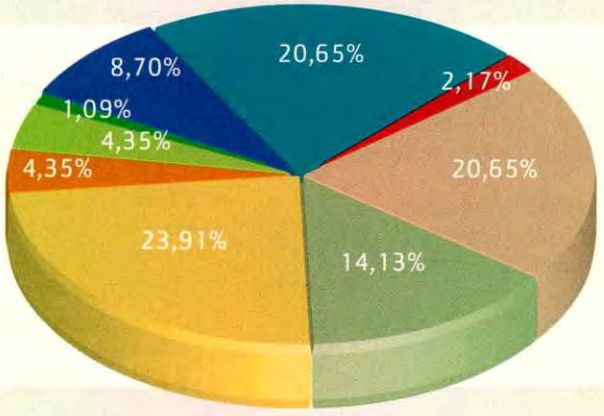
Wie ist eure Meinung zum Nintendo DS Lite?
- Toll gelungen. Ich bin sowieso für jede Neuerung zu haben.
- Gefällt mir ganz gut, aber der „alte" DS reicht mir im Grunde.
- Der „alte" DS gefällt mir wesentlich besser.



Was hältst du von dem neuen *Big Brain Academy*?
- Finde ich super, dass es immer mehr Titel für mehr Gehirnschmalz gibt.
- Ganz nett, aber *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* finde ich besser.
- Ich habe es noch nicht gespielt und kann also nichts dazu sagen.
- Völlig überflüssig! Schließlich will ich zocken und nicht lernen.

In welcher Farbe würdest du den Wii am liebsten sehen?
- Weiß
- Schwarz
- Silber
- Rot
- Blau
- Gelb
- Orange
- Andere Farbe





Welches Genre bevorzugt ihr auf dem Nintendo DS?
- Action
- Action-Adventure
- Geschicklichkeit
- Jump & Run
- Rennspiel
- Simulation
- Strategie
- Ego-Shooter
- Rollenspiel

Leser fragen, N-ZONE antwortet

PROBLEME MIT ARCOR

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion,
an dieser Stelle ein großes Lob für das neue Design eurer Zeitschrift. Sie gefällt mir sehr gut, vor allem das Redaktionstagebuch ist sehr lustig. Na ja, aber genug geschleimt ... ;)
Ich habe ein GROSSES Problem. Ich bin stolzer Besitzer eines DS (nein, das ist nicht das Problem ...). Ich kann leider aus irgendeinem Grund nicht online spielen. Ich habe auch schon auf wifi.de nachgeschaut, aber ich befürchte, dass es daran liegt, dass ich Arcor als Internetanbieter habe. Und Arcor steht nicht auf der Liste mit den kompatiblen Routern. Hat Nintendo keinen Vertrag mit Arcor geschlossen? Was kann ich tun? Bitte helft mir *heul*!!!

CEM EROGLU

Lieber Cem, also erstens bringst du hier zwei Dinge durcheinander. Arcor ist lediglich ein gewöhnlicher Internet-Provider und hat nichts mit einem Router zu tun. An Arcor sollte es also schon mal nicht liegen. Außerdem führte uns die eigene Recherche unter wifi.de nur zur Homepage eines Reiseunternehmens. Wir empfehlen dir, mal einen Blick auf www.nintendowifi.de zu werfen, da gibt es eine ganze Menge Infos und Hilfe bei Router-Problemen. Solltest du es dort schon erfolglos versucht haben, dann wende dich mit deinem konkreten Problem am besten direkt an die Konsumentenberatung von Nintendo. Die Rufnummer findest du auf Seite 96 dieser Ausgabe.

STEUERKREUZ BEIM DS LITE DEFEKT?

Hallo N-ZONE,
vor kurzem habe ich im Forum gelesen, dass man mit dem Steuerkreuz des DS Lite nicht richtig seitlich gehen kann. Es wurde vermutet, dass dies ein Produktionsfehler sei. Ein paar Leute haben darauf ihren DS Lite gegen einen neuen umgetauscht und nun war es gut möglich, seitlich zu gehen. Stimmt das mit dem Produktionsfehler? Wenn ja, wie erkennt man ihn, bevor man einen DS Lite kauft (vielleicht durch die Seriennummer)? Oder liegt es eventuell an etwas ganz anderem? Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr mir helfen könnt, da ich vorhabe, einen DS Lite zu kaufen. Bei derartigen Mängeln aber nicht.
Vielen Dank.

SEBASTIAN BORNSCHLEGL

Lieber Sebastian, auf jeden Fall ist laut Nachfrage bei Nintendo selbst kein Produktionsfehler beim DS Lite bekannt. Das Problem, das einige Spieler vielleicht haben, könnte sein, dass sich das Lite-Steuerkreuz etwas anders bedienen lässt als beim herkömmlichen DS. Daher handelt es sich eher um eine Frage der Um- bzw. Eingewöhnung. Wir können dich also beruhigen und einen seriellen Produktionsfehler ausschließen. Deinem Kauf eines DS Lite sollte also nichts im Wege stehen. Im Übrigen gilt, dass bei einem – trotz Nintendos hoher Qualitätsmaßstäbe – eventuell auftretenden technischen Problem selbstverständlich im Rahmen der üblichen Garantieleistungen umgehend Abhilfe geschaffen wird.

FIFA 07

Sehr geehrte N-ZONE,
ich habe eine Frage: Wird *FIFA 07* auch auf dem Wii erscheinen bzw. gibt es einen Termin, ab wann es auf dem GameCube erhältlich ist?

PHILIPP

Lieber Philipp! Wir können dir die freudige Nachricht überbringen, dass *FIFA 07* auf jeden Fall auch für Wii erscheinen wird. Die GameCube-Fans sollen ebenfalls nicht leer ausgehen, denn für diese Version ist Ende September 2006 als Erscheinungstermin anvisiert.

DS-FARBEN

Hallo,
ich stehe eigentlich schon in den Startlöchern, um mir einen DS Lite zuzulegen. Allerdings habe ich immer das Glück, dass, wenn ich mir was Neues zulege, es dann spätestens zwei Tage später in neuen Farben auf den Markt kommt ... =)
Wisst ihr schon, ob da was in Planung ist?
Liebe Grüße aus Kiel.

HINA

Hallo Hina, zurzeit gibt es den DS Lite in Deutschland lediglich in einer schwarzen und einer weißen Version. Und wie es aussieht, wird sich daran in absehbarer Zeit auch nichts ändern. Somit kannst du dich jetzt ganz auf die Auswahl zwischen einem

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Jetzt noch fetter: Das N-ZONE Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 4, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

Comic-Wettbewerb

Macht mit und gewinnt!

Unser Comic-Gewinnspiel hat mittlerweile Tradition. Wenn auch ihr mitmachen wollt, dann schickt uns einen Comic, der aus drei Bildern besteht und mit dem Thema Videospiele zu tun hat. Bitte achtet darauf, dass eventuell eingesetzter Text gut lesbar ist und ihr euren Namen und eure Adresse auf die Rückseite des Comics schreibt!

Schickt eure Comics an:
N-ZONE
Leser-Comic
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Big Brain Academy
Einsendeschluss:
23. August 2006

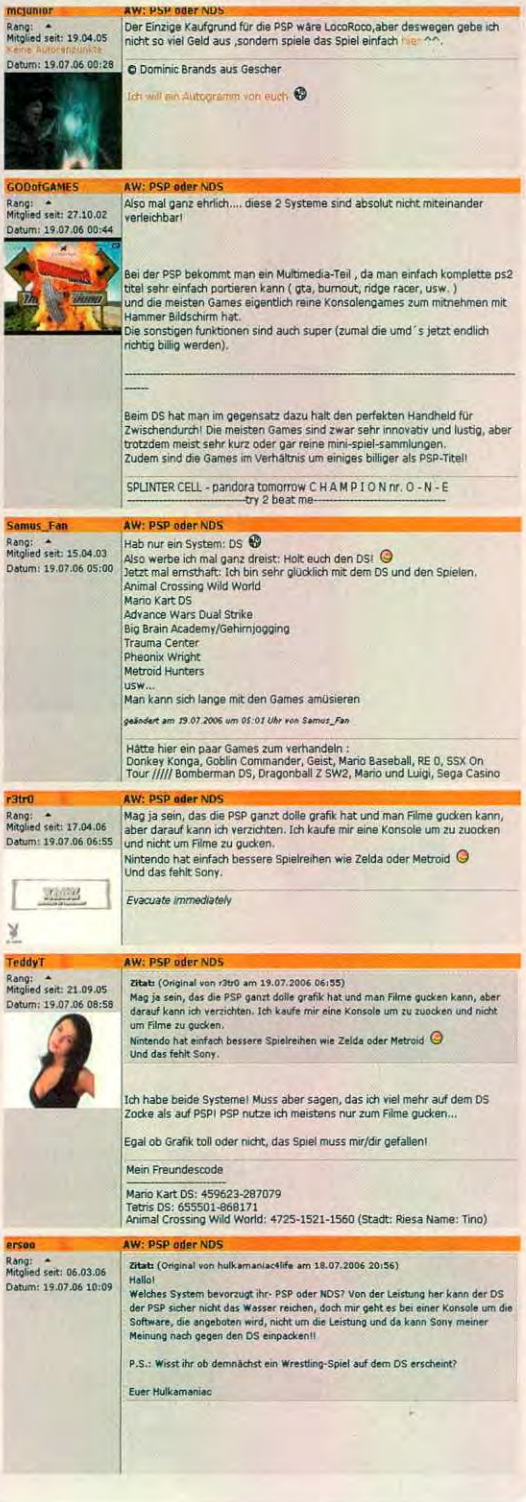
Erreichen uns eure Comics nach dem Einsendeschluss, nehmt ihr automatisch am Gewinnspiel des nächsten Monats teil. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Gewinnerin:
Sophie Plautz aus Rostock

Weitere Teilnehmer:
Eric Karlinski, Shamel Spanheimer, Mathieu Barbier, Julian Bragagna, Lisa Reichwagen, Michael Simon, Niko Schmidt, Peter Schubert, Albert Hein, Justus Dick, Richard Kursch, Nikolina Rehwald, Justus Züsch, Julia Sanchis, Michael Hofer, Sebastian Janßen, Kai-Uwe Suerland, Anne Witte, Alexander Becker, Igor Stazenko, Matthias Janßen, Nils Blomeyer, Daniela Fischer, Simon Roß, Simon Schmieder, Simon Zingg, Torben Porstmann, Jessica Gleicher, Mariangela Catapano, Andreas Hammes, Marcel Faßbender, Chris Weikelt, Adrian von Gradowski, Till Häsemeyer, Philip Schäfer, Moritz Herrmann, Jasmin Schäfer, Andreas Hammes, Andreas Maier, Alain Pfister, Manuel Hubert

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um folgendes Thema:
Welches System ist besser – Sony PSP oder Nintendo DS?



coolen Schwarz oder einem stylischen Weiß konzentrieren und musst nicht befürchten, etwas zu verpassen. Außer du denkst über einen Japan-Import nach, da wird sich noch in diesem Jahr etwas bewegen. Schau einfach mal auf unserer Seite mit den Import-News nach.

INTERNET UND TV

Hallo!
Erst mal ein großes Lob an euch!
Ich kann es kaum erwarten, wann diese zwei Programme für den DS erscheinen, und möchte euch drei Fragen stellen:
1. Wann werden der Opera-Internetbrowser und der TV-Browser für den DS in Deutschland erhältlich sein?
2. Werdet ihr über sie einen ausführlichen Test verfassen?
3. Wird das Benutzen des Opera-Browsers und des TV-Browser etwas kosten?
Es wäre nett, wenn ihr meine Fragen beantwortet. Mit freundlichen Grüßen!

MARIO

Hallo Mario! Das sind ja gleich drei Fragen auf einmal ... ;-) Deshalb gibt es von uns auch drei Antworten für dich.

1. Gerade hat Nintendo bekannt gegeben, dass der Internet-Browser für den DS bei uns ab dem 6. Oktober erhältlich sein wird. Mit dem TV-Browser meinst du sicher den DS Terrestrial Digital Broadcast Receiver, der in Japan zum Start des landesweit ausgestrahlten digitalen TV-Programms im Herbst auf den Markt kommt. Leider liegen uns diesbezüglich bislang noch keine Informationen für den deutschen Markt vor.
2. Einen Test des Opera Browsers kannst du schon in unserer nächsten Ausgabe lesen.
3. Über etwaige Kosten für Browser oder Receiver gab es bis Redaktionsschluss dieser N-ZONE-Ausgabe noch keine Infos. Wir bleiben aber auf jeden Fall am Ball.

Online-Duelle

Wenn ihr online gegen uns antreten oder uns mal bei *Animal Crossing: Wild World* besuchen wollt, dann schickt uns eine E-Mail mit Freundescode an folgende Adressen:

Fabian.sluga@n-zone.de
Thomas.schreiner@n-zone.de
Sascha.dowidat@n-zone.de
Christoph.kraus@n-zone.de

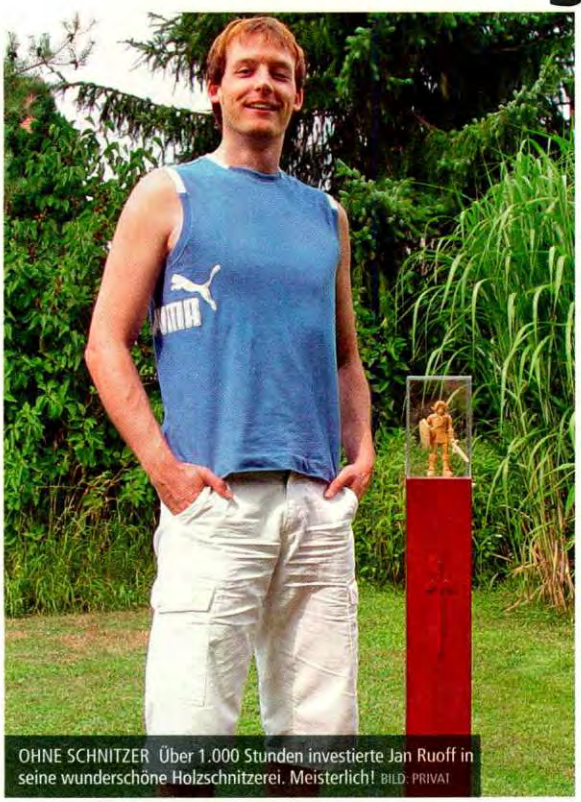
Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Weltmeister der Herzen

Wow! Im Juli fuhr N-ZONE-Leser Sascha Bräuninger im Highscore-Wettbewerb seinen siebten Sieg in Folge ein – die deutschen Torjäger verfehlten dieses Ziel bekanntlich in vorletzter Instanz! Doch der 15-Jährige setzte sich auf der *Mario Kart DS*-Piste „Peachs Schlossgarten" nicht nur gegen seine deutschen Kontrahenten durch: Mit 1:29:461 Minuten brauste er sogar allen internationalen Rivalen davon und sicherte sich damit den Weltrekord (bestätigt von Ranking-Communities). Einige von Saschas Zeitrennen gibt's für alle Plus-Abonnenten auf unserer DVD! Und weil's draußen so herrlich sonnig ist, setzt das Leserturnier diesen Monat ausnahmsweise aus – stattdessen werden im nächsten Heft ausgiebig die deutschen Controller-Weltmeister gefeiert. Dann wird der WM-Vorratsschrank endgültig geplündert!

CHRISTOPH KRAUS
20, Freier Redakteur

Die hölzerne Legende von Zelda



OHNE SCHNITZER Über 1.000 Stunden investierte Jan Ruoff in seine wunderschöne Holzschnitzerei. Meisterlich! BILD: PRIVAT

Im Mai 2003 begannen für Jan Ruoff die Arbeiten am Holzschnitz-Projekt „The Wooden Legend". Im Juni 2006 legte der Student Kerbwerkzeug, Kreis- und Stichsäge endgültig aus der Hand. Für den letzten Feinschliff schnitzte Jan drei Wochen lang bis zu zwölf Stunden täglich – die Ausdauer hat sich gelohnt!

Mit freundlichen Grüßen

„Für den besten E-Mail-Brieffreund Andi" hat Loreen den Buntstift geschwungen. Wer fühlt sich angesprochen? ;-)

VIP-Verhör Roger Moore

BILD: N-ZONE

Nach einem Nintendo-Fußballturnier in München schlendern Christoph und Marius zur Kabine, als ihnen *Deutschland sucht den Superstar*- und *Big in America*-Finalist Roger Moore über den Weg läuft. So einfach kommst du uns nicht davon – Bahn frei fürs erste VIP-Verhör!

Roger, womit begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Eines meiner ersten Spiele muss wohl *Super Mario World* für das Super Nintendo gewesen sein. Das habe ich früher sehr oft gespielt! Später habe ich mir häufig in *Super Mario Kart* und *Mario Kart 64* Duelle mit Freunden geliefert. Diese Serie hat es mir damals einfach angetan und ich spiele sie heute noch gerne!

Kommst du trotz voll gepackten Terminplans noch zum Zocken?
Ja klar! Wenn ich zu Hause bin, favorisiere ich Onlinegames auf dem PC, etwa zurzeit *Battlefield 2*. Im Augenblick bin ich allerdings auf Tournee und komme deshalb nicht mehr ganz so oft zum Zocken. Aber nach einem Konzert spielen wir häufig *Mario Kart: Double Dash!!* auf dem GameCube. Das ist super!

Vielleicht hast du schon von Wii gehört, der neuen Konsole von Nintendo? (Wir zeigen ihm die *Red Steel*-Vorschau in der N-ZONE.) Was hältst du von dieser neuen Art des Spielens?
Was Videospiele betrifft, war Nintendo ja schon immer ganz vorne mit dabei. Auch das Konzept der neuen Konsole hört sich auf jeden Fall extrem spannend an und wird sicher sehr cool werden. Ich bin gespannt, was noch alles kommt!

Möchtest du unseren Lesern noch etwas mitteilen?
N-ZONE ist das beste Games-Magazin der Welt, außerdem erscheint demnächst meine neue Single „Here I Am". Unbedingt reinhören! (lacht)

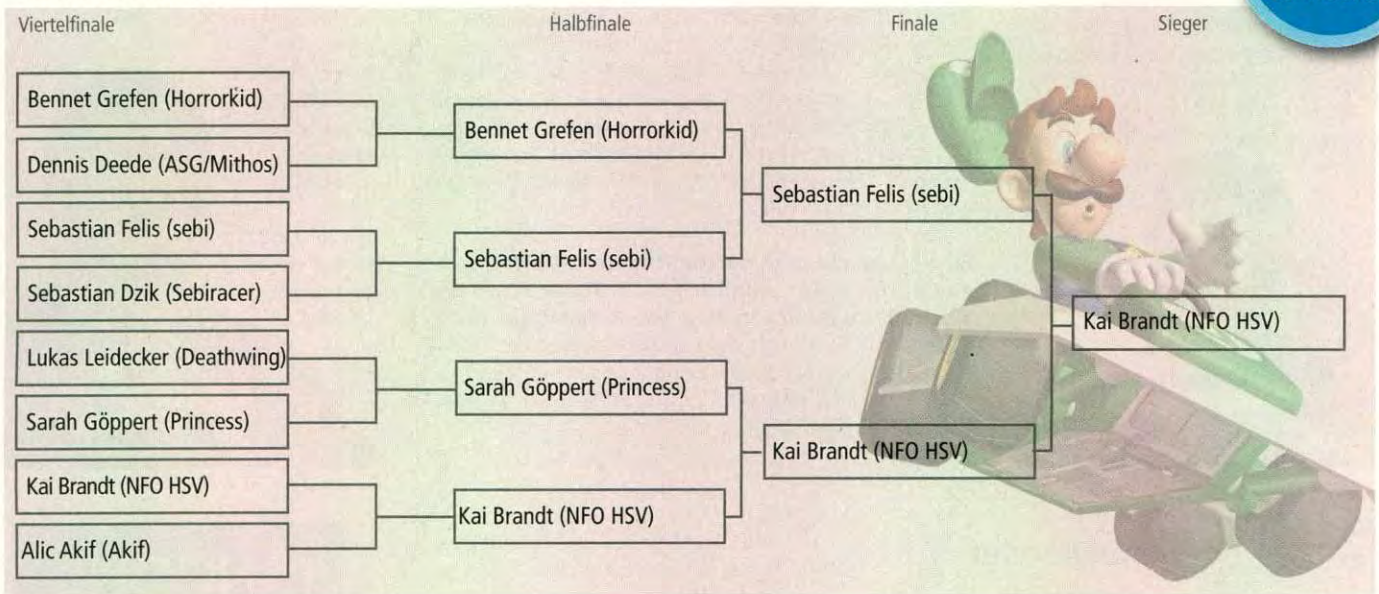
Alles Roger, weiterhin viel Erfolg!

N-ZONE Leserturniere

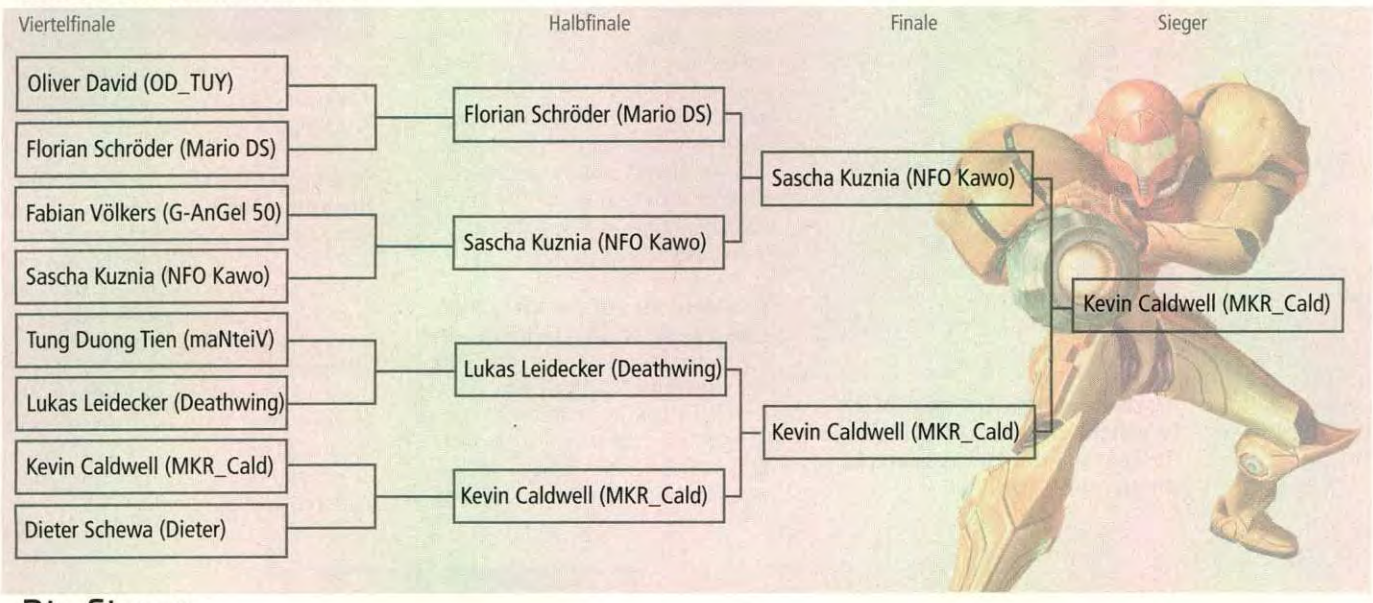
Der typische Spieler sitzt selbst bei Temperaturen jenseits der 30-Grad-Marke drinnen und hat eine Allergie gegen jegliche Art von Sonnenstrahlen. Daran ändern wir diesmal etwas: Nächsten Monat stellen wir euch an dieser Stelle Weltrekord-Spieler vor. Genießt die warmen Sonnenstrahlen, dann sehen wir uns im nächsten Leserturnier wieder. Ein paar heiße Urlaubstage wünscht euch Spielerforum-Onkel Christoph!

nintendo Wi-Fi connection

Mario Kart DS



Metroid Prime Hunters



Die Sieger

KAI BRANDT
MARIO KART DS

ALTER: 14
NICKNAME: NFO HSV
ERSTES SPIEL: Super Mario 64
ONLINESTATISTIK: 338 Siege, 87 Niederlagen (Stand: 17. Juli)
KOMMENTAR ZUM FINALE: „Auf der Achterpiste konnte ich den Sieg ergattern. Marios Piste und Baby-Park gewann ich ebenfalls, nur beim Regenbogen-Boulevard verlor ich."

KEVIN CALDWELL
METROID PRIME HUNTERS

ALTER: 17
NICKNAME: MKR_Cald
ERSTES SPIEL: Super Mario World
ONLINESTATISTIK: 500 Siege, 149 Niederlagen (Stand: 20. Juli)
KOMMENTAR ZUM FINALE: „Es war eine sehr kurze, aber doch sehr actionreiche Finalrunde. Ich bin schon auf die versprochene Revange von meinem Gegner Sascha gespannt."

NEU!

Fanseiten stellen sich vor | Folge 1

NES Center (www.nescenter.de)

Ihr habt bislang 89 NES-Spiele getestet, darunter einige Rohrkrepierer. Welche lassen euch die Haare zu Berge stehen?
Christian: *Dragon's Lair* ist zweifelsohne eines der grauenvollsten Spiele, die je für das NES entwickelt wurden – Spieldesign und Steuerung könnten direkt aus der Hölle stammen und machen das Teil dermaßen unspielbar, dass man sogar schon arge Probleme hat, über den allerersten Bildschirm hinauszukommen. Spielspaß ließe sich hier wohl nicht mal mit einem Elektronenmikroskop aufspüren.

Christian Gottschalk BILD: NES CENTER

Man munkelt, dass ein Teammitglied über 300 NES-Spiele besitzt. Nee, oder?
Stefan: Das dürfte wohl ich sein! Mittlerweile sind es 519 NES-Module plus 253 Famicom-Disks geworden, aber auch bei einigen anderen Nintendo-Konsolen bin ich fleißig am Sammeln und ein Ende ist nicht abzusehen.

Ob NES Classics oder Wii-Downloads: Nintendo lässt das NES partout nicht untergehen. Warum hat der 8-Bit-Oldie noch lange nicht ausgedient?
Stefan: Ein Großteil der Spiele sind zeitlose Klassiker, alleine *Super Mario Bros. 3* wird heute als bestes Videospiel aller Zeiten betitelt. Viele Serien wie *Zelda*, *Metroid*, *Metal Gear* oder *Castlevania* lieferten auf dem NES ihr Debüt ab. Zudem sind die Titel zugänglicher als viele heutige Spiele, wo man oft erst 245 Tastenkombinationen auswendig lernen muss.

Eine Frage, die mich persönlich interessiert: Durch einen Trick soll es möglich sein, in *Super Mario Bros.* Welt „-1" zu erreichen. Was hat es damit auf sich?
Christian: Das ist wohl der berühmteste Bug der Videospielgeschichte: Zunächst muss man als Super Mario den Eingang der letzten Röhre von Stage 1-2 erreichen. Dort den zweiten Block an der Decke links neben der Röhre zerbrechen und auf die Röhre stellen! Nun muss man rückwärts geduckt auf das Loch in der Decke zuspringen und dabei im letzten Moment nach rechts ziehen, sodass Mario in den Stein unmittelbar neben der Röhre springt, ohne diesen zu zerbrechen. Mit etwas Glück wird man in die Wand hineingezogen und landet in der altbekannten Warp Zone, welche nun in Welt -1 führt. Diese ist übrigens nichts anderes als Stage 2-2, nur dass sie immer wieder von vorne beginnt.

Stefan Bee BILD: NES CENTER

Vormerken für September:

DSDSMKS 4

- **Termin:** 23. September
- **Ort:** Gasthof Burchartz in Meerbusch
- **Teilnehmer:** Maximal 150
- **Eintritt:** 12 Euro pro Person
- **Mehr Infos:** nintendo-lan.de und in der nächsten N-ZONE!

Fankalender

NCON Lite

Deutschlands größtes Nintendo-Fantreffen bekommt Nachwuchs: Mitte August veranstaltet der NCON. e.V. die NCON lite! Wir haben uns mit Simon Boltz, einem der Vorstände, unterhalten:

Nachdem Mitte April die NCON V stattfand, steht bald ein neues Projekt vor der Tür. Was steckt hinter der NCON lite?
In Koblenz findet zurzeit Deutschlands einzige Nintendo-Ausstellung statt. Wir wollen mit möglichst vielen Fans diese Chance nutzen, Nintendo von einer anderen Seite zu erleben. Abends werden wir „Rhein in Flammen" besuchen, ein großes Feuerwerk, vor dem man prima in der Altstadt essen und feiern kann. Der Fokus liegt auf dem Kennenlernen von Nintendo-Fans und es wird diesmal auch kein ganzes Wochenende benötigt – daher auch der Name „lite"!

Wie kamt ihr auf die Idee, 2006 eine zweite NCON nachzulegen?
Die Idee hatten eigentlich die Gäste der bisherigen NCONs, denn ein Treffen pro Jahr war vielen zu wenig. Als die Nintendo-Ausstellung nach Koblenz kam, habe ich den anderen vorgeschlagen, ein Treffen zu veranstalten. Kurz darauf nahm das Ganze konkrete Züge an und nun steht die NCON lite unmittelbar bevor.

Wie kann man sich für die NCON lite anmelden?
Über die Seite www.ncon.org kann man sich ganz einfach anmelden. Die Kosten belaufen sich auf wenige Euro, von denen wir die Ausstellung und eine Führung bezahlen. Nintendo-Fans ab 16 Jahren sind am 12. August herzlich willkommen! Wir werden mit euch zusammen einen tollen Tag erleben, der im Zeichen von Nintendo und dem Kontakt zu anderen Spielern stehen wird.

Der ♥♥♥-Profi

Robin „RoTTTi" Rottmann bewies Herz: In *Zelda: Ocarina of Time* ließ er sämtliche Herzteile außer Acht und bahnte sich mit nur drei Herzen den Weg durch das komplette Spiel! Das Bild zeigt die letzte Schlacht.

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

80% 85% 90% 95% 100%

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Unsere Spielwiese für Leser, die am liebsten mit dem Controller schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir Highscores in den folgenden Titeln:

Mario Kart DS (Nintendo DS)
- Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Wario-Arena". Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
- Die beste Gesamtzeit gewinnt.

Super Mario 64 DS (Nintendo DS)
- Wählt im Hauptmenü das „Spielzimmer" und dann „Auf und ab und ab und auf".
- Der beste Highscore gewinnt.

Donkey Konga 2 (GameCube)
- Trommelt im „Straßenkonzert"-Modus das Lied „Predictable" auf dem Schwierigkeitsgrad „Gorilla".
- Der beste Highscore gewinnt.

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging (DS)
- Wählt im Übungsmodus „Silben".
- Die niedrigste Zeit gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **16. August** eine E-Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktständen entscheidet das Los über den Gewinner. Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-Games aussuchen:

Die ewige Bestenliste der wichtigsten Spiele

MARIO KART DS
Pilz-Brücke
1:13:828 Sascha Bräuninger
Ticktack-Trauma
1:41:362 Sascha Bräuninger
Waluigi-Flipper
2:05:569 Sascha Bräuninger
Luigi's Mansion
1:35:731 Gewinner siehe oben
Piazzale Delfino
1:35:299 Wer wohl?
Bowsers Festung
1:58:759 Seufz, schon wieder Sascha!

WARIOWARE TOUCHED!
Ultra-Mix
369 Tobias Braner
Hardcore-Mix
999 Markus Steininger

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
Daisys Dampfer
1:41:027 Tobias Bauer
Wario-Kolosseum
2:00:464 Kristopher Will

SUPER MARIO 64 DS
Bob-omb-Truppe
191.400 Sebastian Mathys
Zum Explodieren!
403 Sebastian Mathys
Gesucht! Gefunden!
9.999 F. Lai, R. Kowalski, A. Henn

Highscores aus der letzten N-ZONE

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING (Rechnen 100)

Platz	Zeit	Name
1.	1:04	Tobias Paulus
2.	1:15	Benjamin Gäbler
3.	1:19	Andrea Karsch
4.	1:20	Matthias Wirth
5.	1:21	Sven Schneider, Hans-Joachim Sonntag
7.	1:22	Tobias Karsch, Manfred Kopietz, Stefan Mahrla
10.	1:24	Stefan Karsch

MARIO KART DS (Bowsers Festung)

Platz	Zeit	Name
1.	1:29:461	Sascha Bräuninger
2.	1:29:627	Simon Birker
3.	1:32:958	Mark Schmidt
4.	1:35:337	Julian Riederer
5.	1:36:962	Sascha Koznic
6.	1:37:319	Tobias Schleifer
7.	1:37:539	Stefan Mahrla

SUPER MARIO 64 DS (Panzerknaller)

Platz	Punkte	Name
1.	274.500	Benjamin Sonntag
2.	190.680	Stefan Mahrla
3.	190.470	Sebastian Mathys
4.	189.370	Tobias Paulus, Romolo Grombone, Tim Jachmann, Christoph u. Julian Revermann

DONKEY KONGA 2 (All Star, Gorilla)

Platz	Punkte	Name
1.	183.118	Andreas Brilke
2.	156.727	Christian Eitelmann
3.	103.428	Robin Kowalski

Partner gesucht!

Schickt uns eure Freundescodes an Spielerforum@n-zone.de!

Ihr wollt euer *Animal Crossing*-Heim anderen Lesern zeigen? In *Metroid Prime Hunters* sucht ihr Kopfgeldjäger? Wir vermitteln Wi-Fi-Kontakte!

Animal Crossing: Wild World	**Nick**	**Freundescode**	**E-Mail**	
Michelle Meier	Michelle	1117-4083-9994	mimmimaus2006@web.de	Frucht: Orange
Raphael Meier	raphaelo	4768-1305-9132	raphaelo2006@web.de	Frucht: Apfel
André Michel	André	2921-3220-6365	michel-dd@t-online.de	Frucht: Apfel
Cindy	Cdudy	1933-4712-0445	megi.micro.white@web.de	Frucht: Birne
Dennis Ziebart	Dennis	3179-0032-1521	sziebart@gmx.net	Frucht: Birne, Kokosnuss
Metroid Prime Hunters				
Sebastian Buschmann	S-Zone-B	2062-3166-6059	n.zonefan@web.de	Talent: •••
Kevin Staubli	Blue-K	3608-4905-7776	Blue-K@gmx.ch	Talent: •••
Florian Tack	GreFraG	1332-1768-7282	metroid@grefrag.de	Talent: •••
Tim Patten	Link	1289-1935-9097	Supersnaker@hotmail.de	Talent: •••
André Zitterbart	Warchild	4123-8735-7104	andre.zitterbart@web.de	Talent: •••
Daniel Jamnik	Tanks	0859-7299-5385	danieljamnik@yahoo.de	Talent: •••
Lost Magic				
Jan-Phillip Cornelius	Jan	4682-2279-6640	jean.cornelius@freenet.de	Talent: •••

BEI DER ARBEIT Johannes, Christian, Christoph und Holger Kratz (QA) testen den Multiplayer-Modus (v. l.). BILD: SPROING

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Sproing Interactive bei der Entwicklung des WWII-Titels Panzer Tactics DS.

Teil 1: Erste Ideen und Pre-Production-Phase
Teil 2: Umsetzung der Steuerung
Teil 3: Programmierung
Teil 4: Online-Modus und Bugfixing

Panzer Tactics DS

Teil 1: Erste Ideen und Pre-Production-Phase

AUTOR: THOMAS SCHREINER

Es gibt Momente, da muss man einfach zupacken. Zum Beispiel, wenn ganz unverhofft ein Publisher mit der Idee für ein gemeinsames Projekt auf der Matte steht. Und Sproing Interactive aus Wien hat zugepackt. Denn der Karlsruher Spieleher-steller CDV hatte im Spätsommer 2005 den Vorschlag im Gepäck, ein rundenbasiertes Strategiespiel für den Nintendo DS zu entwickeln, und traf damit beim Entwickler aus Österreich genau ins Schwarze.

Der Auftrag war klar, und ohne große Umschweife steckten die Strategie-Fans bei Sproing ihre Köpfe zusammen und entwickelten erste Ideen. Was wollte man den Spielern bieten? Angesichts des Projektpartners war schnell ein CDV-typisches Thema gefunden: Der Titel sollte im Zweiten Weltkrieg spielen und sich darüber hinaus eher an ältere Spieler wenden. „Wir wollten weg vom pastellfarbenen Manga-Stil von *Advance Wars*, aber gleichzeitig keine staubtrockene Strategie-Simulation, die nur für Eingeweihte verständlich ist", erinnert sich Projektleiterin Johanna Schober an die Anfangszeit zurück.

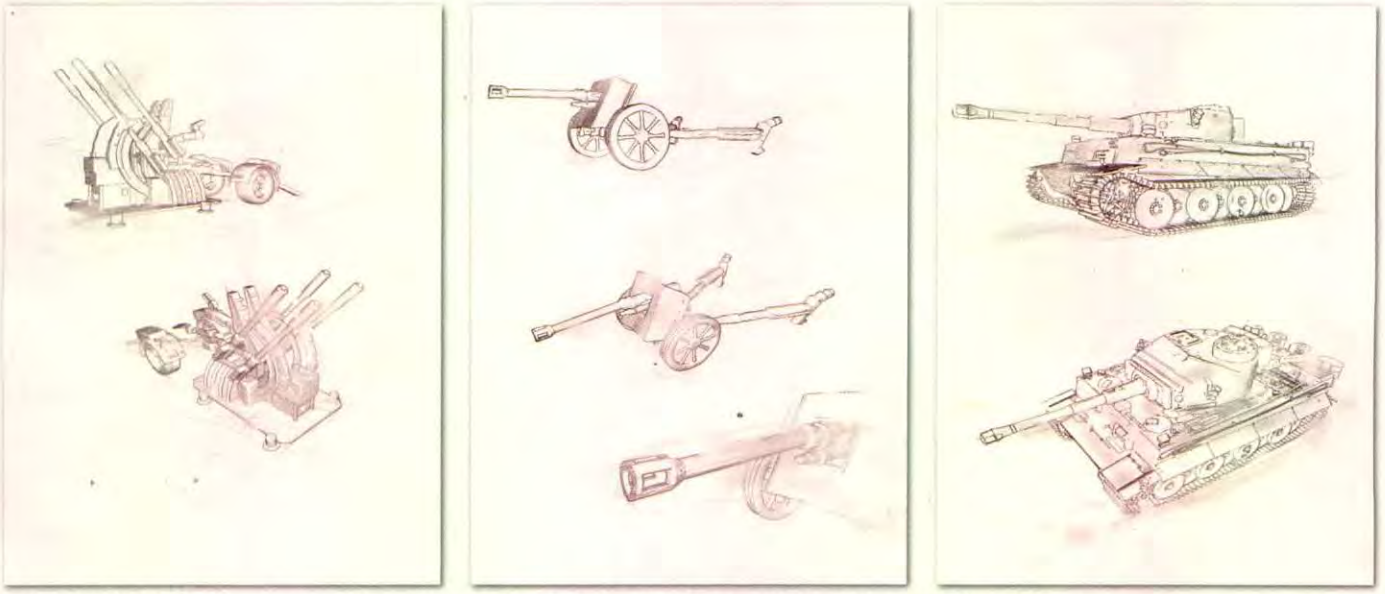
Zahlreiche anstrengende Diskussionen später kam man dann über einige wesentliche Eckpunkte überein. Clevere KI? Ein Muss! Herausforderndes Karten-Design? Klar! Stundenlange Multiplayer-Schlachten? Natürlich! Und viele unterschiedliche Einheiten, durch deren spezifische Charakteristika man bei keiner Attacke um eine Antwort verlegen ist? Versteht sich doch von selbst, oder?!

BEKANNTE VORBILDER

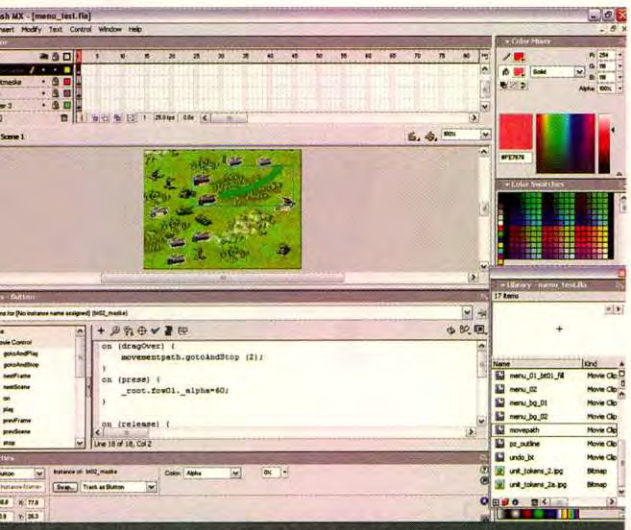
Inspiriert durch Genregrößen wie *Panzer General*, *Battle Isle* oder das bereits erwähnte *Advance Wars* war man sich bei der alpenländischen Spieleschmiede einig, dass es allerhöchste Zeit war „für ein WWII-Strategiespiel mit Tiefe am Nintendo DS", wie es Johanna Schober mit knappen Worten zusammenfasst. Kurzum, die Vorteile des DS sollten voll zur Geltung kommen.

An Fantasie und Vorstellungskraft mangelte es Sproing also nicht, dafür aber an einem Game-Designer, der sich voll und ganz diesem Projekt widmen konnte, und an einer geeigneten Entwicklungs-Hardware. Beide Missstände hielten jedoch nicht lange an, denn mit Christoph Quas stieß ein passender Designer zum Team hinzu und eine Bestellung von DS-Entwicklungssystemen verließ Sproing in Richtung Nintendo. Nach diesen Vorarbeiten fiel dann im November 2005 die endgültige Entscheidung, dass CDV und Sproing den eingeschlagenen Weg gemeinsam zu Ende gehen würden. „Wir vereinbarten eine Pre-Production-Phase bis Ende Januar, während der das Spiel fertig designt und das Projekt durchgeplant und kalkuliert werden sollte", so Projektleiterin Johanna Schober. In ersten Design-Meetings im kleinen Kreis wurden daraufhin grundlegende Aspekte und spezifische Details festgelegt.

Dabei ging es auch um ein sinnvolles Raster-Modell. „Die seltsamste Idee war



KONZEPTZEICHNUNG Auf dem Papier entstehen detaillierte Entwürfe der Gerätschaften, die später im fertigen Spiel auftauchen sollen. BILD: SPROING



FLASH Vor der Integration ins Spiel wurde das Stylus-Interface zunächst in Flash entworfen und getestet. BILD: SPROING

VORHER Eine typische Kampfsituation in einem frühen Prototypen ... BILD: SPROING

NACHHER ... und hier bereits in der Beta-Version. BILD: SPROING

wohl das ‚Shifted Quad Grid' – ein aus Quadraten aufgebautes Spielfeld, die vertikal jeweils um die Höhe eines halben Quadrats gegeneinander verschoben waren. Wir wollten die Übersichtlichkeit eines aus Vierecken aufgebauten Grids mit plausiblen Diagonal-Bewegungen vereinen. Vielleicht wäre es ganz toll geworden, aber höchstwahrscheinlich hätte sich kein Spieler je darauf ausgekannt", verrät Schober Details aus dieser Planungs- und Experimentierphase. Es folgten diverse Testläufe der Programmierer und Johannes Graf brachte seine Grafiken ein. Er fertigte Fake-Screenshots, Videos sowie Entwürfe für Menü-Screens an, um so den anvisierten Look des Spiels zu visualisieren.

Da *Panzer Tactics* eine spezielle DS-Entwicklung sein sollte, schenkte man natürlich der Steuerung durch den Stylus erhöhte Aufmerksamkeit. Daher erarbeitete Game-Designer Christoph Quas einen Prototypen in Macromedia Flash, um zu testen, ob die Spielfunktionen mit der Touchscreen-Steuerung auch gut harmonierten. Kurz vor Weihnachten 2005 fiel dann die Raster-Entscheidung zugunsten eines Hex-Schemas von 32x32 Pixeln Größe und erste Testgrafiken entstanden. Programmierer Christian Steinbauer stürzte sich sogleich auf die Untersuchung verschiedener KI-Konzepte, während sich sein Kollege James Steele intensiv mit den Themen WiFi-Modus, Sound und Stylus-Steuerung befasste. Derweil experimentierte Johannes mit grafischen Methoden zur Einheitenerstellung und machte sich daran, Bezugsquellen für 3D-Modelle zu recherchieren.

ERSTER PROTOTYP

Damit auch die Nicht-Programmierer im Team die Grafiken testen konnten, programmierte James eine erste Version des Map-Editors. Damit konnte Christoph Quas nun Karten erstellen und Einheiten platzieren. „Außerdem", so ergänzt Projektleiterin Schober, „entwarf Christoph die Kampf-Formel, nach der das Ergebnis von Kämpfen zwischen zwei Einheiten errechnet wird, welche Christian schließlich zusammen mit einem ersten User Interface implementierte." Somit war ein erster Prototyp von *Panzer Tactics* geboren.

Gegen Ende der Pre-Production wurde dann ein Projektplan erstellt, um den Überblick über die Arbeitsschritte und den entsprechenden Aufwand nicht zu verlieren. Dies war auch dringend nötig, denn es stellte sich heraus, dass das Programmier-Team zu klein sein würde, um den angepeilten Release-Termin einhalten zu können. Mit Manfred Satzer und Andreas Timmermann wurden zwei weitere Programmierer ins Boot geholt und Mitte Februar 2006 war die Pre-Production-Phase schließlich abgeschlossen. Das Ergebnis bis dahin konnte sich sehen lassen: ein Prototyp, ein Game-Design-Dokument mit einer genauen Beschreibung aller Features, ein detaillierter Projektplan und – ganz wichtig – ein komplettes Team. Wie es dann bei Sproing mit der konkreten Umsetzung der Steuerung weiterging, das erfahrt ihr im nächsten Teil unseres Entwicklertagebuchs. ■

Spiel-Filme

Als die Videospielhelden ein zweites Mal laufen lernten: Cartoons und Filme im Blick!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Für manchen eine Nintendo-Jugendsünde, für die Mehrheit schlichtweg TV-Kult: Die im Herbst 1988 erstmals ausgestrahlte *Super Mario Bros. Super Show!* scheidet aus heutiger Sicht die Geister. Leser älteren Semesters können sich möglicherweise noch an die Tanzeinlagen erinnern, die der Ex-Wrestler Captain Lou Albano (heute 73 Jahre alt) in der Rolle von Mario im Intro und Abspann vollführte: „Mach den Mario: Schwing die Arme auf und ab, setzt euch jetzt in Trab! Ein Schritt vor und noch einmal. Ja, tanzt den Mario!"
Wir werfen einen Blick auf Kultserien, gescheiterte Blockbuster-Projekte und beantworten die Frage, warum Mario und Co. zunehmend ihre Karrieren als TV-Starlet an den Nagel hängten.

AY, AY, CAPTAIN N!

Die *Super Mario Bros. Super Show!* war Wegbereiter für eine ganze Reihe von TV-Serien, die Nintendos Franchises noch bekannter machen sollten. *Captain N: The Game Master* präsentierte sich beispielsweise als Familientreffen von Mega Man, Simon Belmont, Pit sowie prominenten Gästen wie Link, Zelda oder Donkey Kong. Die Trickserie vereinte zahlreiche Charaktere, die NES-Spieler sonst nur aus *Castlevania, Kid Icarus* oder *Metroid* kannten. Ursprünglich als Comic im US-Magazin Nintendo Power geplant, erzählen die 34 Folgen im NBC-Frühprogramm die Geschichte von Kevin Keene, der beim Spielen von Punch Out in den Fernseher gebeamt wird. Im Inneren der Flimmerkiste macht Kevin schließlich Bekanntschaft mit Prinzessin Lana, die den „Game Master" zu sich gerufen hat, um das Videoland aus seiner Knechtschaft zu befreien. Die Wurzel allen Übels: Mother Brain, dem zuvor Samus Aran in *Metroid* den Kampf angesagt hatte.
Nüchtern betrachtet war *Captain N* eine 20-minütige Dauerwerbung für das Nintendo Entertainment System: Um sich gegen die Schergen des Videolands zu verteidigen und um die Zeit zu stoppen, greift Game Master Kevin regelmäßig zu seinen Wunderwaffen „Power-Modul" und „Blaster": Beide Tools sind optisch kaum von einem NES-Controller und der optional erhältlichen „Zapper"-Lightgun zu unterscheiden – Product-Placement in Reinform! Aber sei's drum: Die Qualität der Serie konnte (jedenfalls in der ersten und zweiten Staffel) mit den übrigen Samstagvormittag-Cartoons mithalten, insofern entstand für Nintendo kein Image-Schaden. Ganz im Gegenteil: NBC (sowie u. a. der deutsche

Subli-
zenznehmer RTL II, der
bis 1997 die Rechte besaß) sicherte sich respektable Einschaltquoten. Im Gegenzug beanspruchte Nintendo für seine Franchises Lizenzgebühren und scharte potenzielle NES-Käufer vor der Mattscheibe. Ein Deal, von dem beide Seiten profitierten! Im Oktober 1991 flimmerte die letzte Folge in Erstausstrahlung über den Bildschirm. Die Fans trugen das Aus für Captain N jedoch mit Fassung: Die trick- und storytechnische Qualität der dritten Staffel hatte stark nachgelassen, außerdem waren die Fans es mittlerweile leid, dass die Helden der Serie bis auf ihr Äußeres nur wenig mit ihren Pixel-Ebenbildern gemein hatten. Unerklärlich ist in diesem Zusammenhang, warum Mega Man einen grünen Raumanzug trug (statt einem blauen wie in den Spielen) und Mario in keiner Folge zu sehen war. Doch *Captain N* war nicht Nintendos einzige TV-Ambition, wie unsere Tabelle auf Seite 84 zeigt.

HELDEN AM JOYSTICK

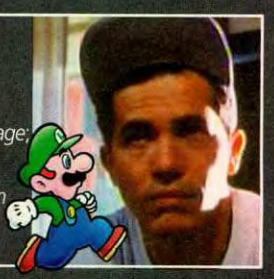
Dass sich Erfolg nicht nur an der Kinokasse messen lässt, bewies 1989 *Joy Stick Heroes* (US-Titel: *The Wizard*). Die Handlung des Kinder-Road-Movies ist schnell erzählt: Der

Super Mario Bros. – die Besetzung

Anfang der 1990er war die Mario-Manie auf dem Höhepunkt: NES und SNES hatten sich erfolgreich gegen die Sega-Konkurrenz durchgesetzt und *Super Mario Bros.* ging, obwohl an einem Freitag dem 13. veröffentlicht, bis dato mehr als 40 Mio. Mal über die Ladentheke. Um den Wünschen Hollywoods gerecht zu werden, musste also ein abendfüllender Spielfilm mit Realbesetzung her! Hier sind die Hauptfiguren:

Bob Hoskins (63) als Mario Mario
Bekannt aus: *Falsches Spiel mit Roger Rabbit, Die vergessene Welt, Michael*

John Leguizamo (42) als Luigi Mario
Bekannt aus: *Moulin Rouge, Romeo & Juliet, Collateral Damage;* Synchronstimme in *Ice Age 2: Jetzt taut's, Rayman 3: Hoodlum Havoc*



Dennis Hopper (70) als König Koopa
Bekannt aus: *Easy Rider, 24, Speed;* Synchronstimme in *GTA: San Andreas*

Samantha Mathis (36) als Prinzessin Daisy
Bekannt aus: *Dr. House, American Psycho, The Punisher*

ALLE BILDER: N-ZONE

Super Mario Bros.
BILD: N-ZONE

Super Mario Bros.
BILD: N-ZONE

Pokémon
BILD: KIDS-ZONE

Joy Stick Heroes
BILD: N-ZONE

Super Mario Bros.
BILD: HIGHLIGHT FILM

nach dem Tod seiner Zwillingsschwester kontaktscheue Videospiel-Freak Jimmy büxt von Zuhause aus, um an einem Nintendo-Turnier teilzunehmen. Unterwegs findet er Freunde fürs Leben und muss einem Kopfgeldjäger entkommen, den sein Stiefvater angeheuert hat. Der Film war eine Last-Minute-Produktion von Universal, die pünktlich an Weihnachten 1989 in die Kinos kommen musste. Nintendo heimste eine Lizenzgebühr ein, weil im Minutentakt Szenen von *Double Dragon* und *Super Mario Bros. 3* (beide NES) zu sehen waren, und durfte beim Drehbuch mitentscheiden. Doch letztlich ging es Nintendo ohnehin nur darum, dass die Spielausschnitte möglichst spektakulär sein mussten. Und das waren sie definitiv: Eine gigantische Nintendo-Meisterschaft namens „Armageddon" bildet den Höhepunkt des Films. Riesige NES-Spielstationen mit XXL-Bildschirmen türmen sich über dem jungen Jimmy auf, der Mario galant durch die Levels manövriert. Praktischer Nebeneffekt: Nintendo feiert im Film den US-Launch von *Super Mario Bros. 3*, das am 12. Februar 1990 in die US-Läden kam. Doch ist bei aller Euphorie über die fulminanten Spielpassagen überhaupt jemandem aufgefallen, dass die NES-Szenen vorpräpariert vom Band abgespult wurden? Dies nämlich beweist eine Kameraeinstellung, in der man sieht, dass die Games ohne Zutun des Spielers weiterlaufen. Apropos Product Placement: Im August startet *Alex Rider Stormbreaker* in den deutschen Kinos. Und welches modifizierte Agentenwerkzeug benutzt der Held in dem Streifen? Richtig: einen Nintendo DS!

MENSCH MARIO

Wer zugkräftige Lizenzen hat, möchte sie natürlich einem möglichst großen Publikum offenbaren. Anfang der 90er

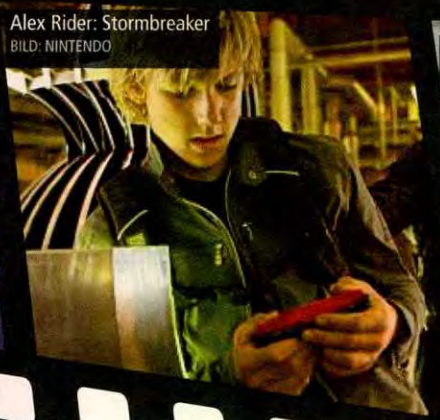
Alle Nintendo-Trickfilme im Überblick

Aus Pixeln wurden Pinselstriche: Wir präsentieren euch alle jemals produzierten Nintendo-Cartoons und prognostizieren, ob die Serien wieder bei uns laufen könnten!

Titel	Produktion	Folgen	Zuletzt	DVD	Chance auf Neuausstrahlung
Donkey Kong	1983, USA	19 Folgen	2003 (TV.NRW)	Nein	↓
Donkey Kong Junior	1985, USA	19 Folgen	Bislang nur im US-TV	Nein	↓
Super Mario Bros. Super Show!	1988-1990, USA	52 Folgen	2004 (Premiere)	Ja	→
Captain N: The Games Master	1989-1991, USA	34 Folgen	1991 (RTLplus)	Nein	↓
The Adventures of Super Mario Bros. 3	1990-1991, USA	26 Folgen	1997 (RTL)	Ja (USA)	↓
Super Mario World	1991-92, USA	13 Folgen	1997 (RTL)	Nein	↓
The Legend of Zelda	1991, USA	13 Folgen	2001 (Premiere)	Ja (USA)	→
Donkey Kongs Abenteuer	1996, Kanada	40 Folgen	2004 (Super RTL)	Nein	→
Pokémon	seit 1998, Japan	369 (läuft)	8. Staffel im Herbst (RTL II)	Ja	↑
Kirby	2001, Japan	52 Folgen	2005 (Disney Channel)	Nein	↑
F-Zero: GP Legend	2004, Japan	51 Folgen	Bislang nur im jap. TV	Ja (Japan)	↓

The Legend of Zelda
BILD: N-ZONE

MegaMan
BILD: KIDS-ZONE


Alex Rider: Stormbreaker
BILD: NINTENDO

doubutsu no mori (Animal Crossing)
BILD: N-ZONE

Jahre gab Nintendos damaliger US-Präsident Minoru Arakawa, Schwiegersohn von Ex-Japan-Boss Hiroshi Yamauchi, grünes Licht für die Produktion eines Realfilms mit den Klempnerbrüdern. Der Blick auf die ursprünglich vorgesehene Besetzungsliste ist sehr interessant: Dustin Hoffman wollte Mario seinen Kindern zuliebe spielen, stand für Nintendo aber nie ernsthaft zur Debatte. Danny DeVito schlug die Rolle aus. Und Tom Hanks? Der kickte sich mit seiner 5-Millionen-Dollar-Wunschgage selbst aus dem Rennen. Wie wir heute wissen, wurde Mario letztlich von Bob Hoskins gespielt und John Leguizamo mimte Luigi. Hollywood-Größe Dennis Hopper wurde für den Film blondiert, schmierte sich eine Jahresration Gel ins Haar und mutierte so zu König Koopa (heute besser bekannt unter dem Namen Bowser). Doch unabhängig von der Besetzung: Das Projekt *Super Mario Bros.* war von Vornherein zum Scheitern verurteilt. Mario, Luigi, Daisy, Yoshi und Co. werden in den Spielen nur schemenhaft als verlängerter Hebel des Spielers dargestellt. Im Film mussten sie Persönlichkeit zum Ausdruck bringen. Daran scheiterten schon die *Mario-* und *Zelda*-Cartoons. So entstand zwar ein halbwegs erträglicher Spielfilm, der aber einen Bezug zum Spiel vermissen ließ. Der Film ist in den Augen der Spieler zu Recht in Vergessenheit geraten und floppte zudem auch an der Kinokasse: 42 Mio. Dollar verschlang die Produktion, gerade mal die Hälfte kam in den USA wieder herein. Doch vielleicht ist es besser, wenn wir Mario lieber das tun lassen, was er am besten kann: uns genüssliche Spielstunden auf der Konsole bescheren! Und wenn die achte *Pokémon*-Staffel im Herbst auf RTL II anläuft, gibt es immerhin neue „Spiel-Filme" im Fernsehen. Denn nichts für ungut, Mario: Wenn es um die Gunst der Zuschauer geht, sind die Taschenmonster klar im Vorteil! ■

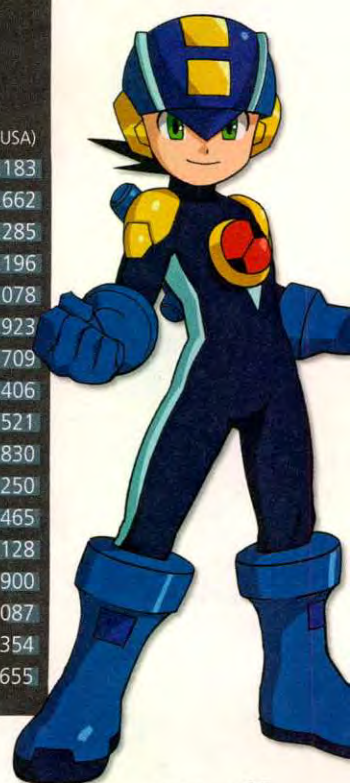
Joy Stick Heroes
BILD: CINE-PLUS

doubutsu no mori (Animal Crossing)
BILD: NINTENDO

Kinoerfolg oder Kassengift?

Welcher Videospielheld hat den Sprung auf die Leinwand gut verkraftet? Wir werfen einen Blick auf die Einspielergebnisse der wichtigsten Videospielverfilmungen! Quelle: IMDb

Titel	Jahr	Einspielergebnis (USA)
Lara Croft: Tomb Raider	2001	$ 131.144.183
Pokémon: Der Film	1999	$ 85.744.662
Mortal Kombat	1995	$ 70.360.285
Tomb Raider 2	2003	$ 65.660.196
Resident Evil: Apocalypse	2004	$ 50.740.078
Pokémon 2	2000	$ 43.746.923
Resident Evil	2002	$ 40.119.709
Mortal Kombat 2	1997	$ 35.927.406
Street Fighter	1994	$ 33.423.521
Final Fantasy: Die Mächte in dir	2001	$ 32.131.830
Doom: Der Film	2005	$ 28.031.250
Super Mario Bros.	1993	$ 20.915.465
Pokémon 3: Im Bann der Icognito	2001	$ 17.052.128
Joy Stick Heroes (US-Titel: The Wizard)	1989	$ 14.278.900
Wing Commander	1999	$ 11.576.087
House of the Dead	2003	$ 10.199.354
Alone in the Dark	2005	$ 5.132.655



Sammlerwahn im Zeichen des N! Teil 2

Diesmal sogar mit Konsolen aus China und Australien!

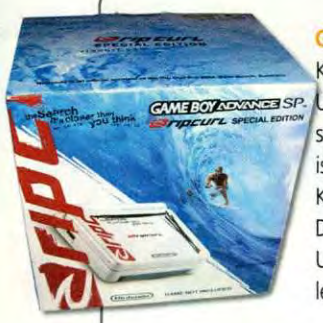
AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Ich möchte mich an dieser Stelle ganz herzlich für das positive Feedback und die vielen Fotos bedanken, die in der Redaktion eingetroffen sind und die wir euch in den Leserbriefen der letzten Ausgaben schon präsentiert haben. Diesmal nehmen wir eines der wenigen Hybrid-Geräte – noch dazu aus dem Hause Panasonic – kurz unter die Lupe, haben aber auch weit in der Vergangenheit nach besonderen Konsolen gesucht und stellen euch erstmals eine N64 Limited Edition vor. Auch die News werden ab dieser Ausgabe besonders Sammler regelmäßig über interessante Geräte und Spiele informieren. Wenn ihr weitere Vorschläge oder Ideen habt, dann lasst es mich wissen. Was wünscht ihr euch auf diesen Seiten? Welche Konsolen sollen wir euch genauer vorstellen? Sollen wir auch limitierte Spiele, die beispielsweise mit einer DVD ausgeliefert werden, besprechen? Ich warte auf euer Feedback unter sascha.dowidat@computec.de.

PANASONIC Q

Was für ein Design – das Hybridgerät Q, welches Panasonic in Lizenz von Nintendo fertigt, ist ein absoluter Hingucker in jedem Wohnzimmer. Das edle, verchromte Gehäuse mit seinen beleuchteten Controllerports beinhaltet aber auch geballte Technik. Neben dem GameCube ist ein vollwertiger Panasonic-DVD-Player verbaut, der sich mit der mitgelieferten Fernbedienung bequem steuern lässt und Xbox sowie PS2 Konkurrenz machen sollte. Aufgrund des hohen Preises von über 400 Euro und den damit verbundenen schlechten Verkaufszahlen wurde die Produktion aber Ende 2003 schon wieder eingestellt und der Q ist nur noch selten neu zu finden. Obwohl Modding an solchen Geräten ein Frevel ist, sollten deutsche Spieler darüber nachdenken, das Gerät für alle DVD-Regionen umbauen zu lassen.

Inhalt:	Konsole, Controller, Fernbedienung
Stückzahl:	Unbekannt
Preisspanne:	300-450 Euro
Erscheinungsland:	Japan
Veröffentlichungsgrund:	–
Wo erhältlich:	Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor:	Mittel



GBA SP Rip Curl Special Edition

Kaum zu glauben, aber auch Down Under bietet Sammlern limitierte Konsolen. Ein besonders schönes Modell ist der GBA Rip Curl des gleichnamigen Klamottenherstellers. Das weiß-rote Design passt perfekt zum Logo des Unternehmens, das an mehreren Stellen auf dem Gerät angebracht ist. Auf der Front prangt zusätzlich der Spruch „The Search is closer than you think". In Australien war die Edition sehr schnell ausverkauft und einige Händler weigerten sich sogar, das Modell nach Deutschland zu exportieren. Dadurch ist das schicke Gerät zwar nicht teuer, aber in diesen Breitengraden doch recht selten zu finden.

Inhalt:	Konsole
Stückzahl:	Unbekannt
Preisspanne:	Ca. 125-175 Euro
Erscheinungsland:	Australien
Veröffentlichungsgrund:	Rip-Curl-Promotion
Wo erhältlich:	Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor:	Hoch

News für Sammler

Es ist nicht leicht, den Überblick zu behalten – besonders die News aus den USA und Fernost erreichen Europäer meist erst verspätet. Deshalb informieren wir euch an dieser Stelle zukünftig über neu erscheinende limitierte Konsolen und alles, was das Sammlerherz höher schlagen lässt. Vor allem Nintendo-DS-Fans sollten jetzt aufmerksam weiterlesen.

Was wären Sammler ohne Pepsi? Vermutlich reiche Gamer, denn nach Pepsi Twist bewirbt der Konzern die Marke 7up mit einer speziellen DS-Fassung. Um das silberne Handheld mit dem stylischen Logo des Getränkes zu ergattern, müssen asiatische Limonaden-Fans sieben 7up-Flaschenkappen einsenden. Unter den Einsendern werden die limitierten Geräte verlost.
Wer sich den schmucken DS mit der grünen Verpackung zulegen möchte, wird ab sofort auf www.gamechoice-club.com fündig – ganz billig ist der Spaß aber nicht.

Inhalt: Konsole
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: 400-500 Euro
Erscheinungsland: China
Veröffentlichungsgrund: 7up-Promotion
Wo erhältlich: Nur per Gewinnspiel
Seltenheitsfaktor: Hoch

Lasst die Hosen runter!

Ihr habt limitierte Sammlerstücke, Unikate und spezielle Editionen? Lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Ihr habt Fragen zum Importieren oder zu einzelnen Editionen? Dann zögert nicht und schickt uns eine Mail. Bitte habt Verständnis dafür, dass alle Angaben ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

NDS Pokémon Mew Limited Edition

Nein, nicht nur dem Poképark widmet Nintendo einen speziellen DS, sondern auch dem seltenen Pokémon Mew, das auf der Front und der Innenseite des DS abgebildet ist. Farblich passt das in Rosa gehaltene Gerät perfekt dazu – sicher nicht jedermanns Geschmack, aber für alle Pokémon-Fans ein Muss.

Inhalt: Konsole
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: Ca. 125-175 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Das legendäre Pokémon Mew
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Gering

N64 Gold Model Limited Edition

Das edelste N64 verkauft der Spielwarenhändler Toys 'R' Us in den USA und in Japan. Die goldfarbene Konsole wird in Japan mit einem ebenfalls farblich passenden Controller ausgeliefert, während die Amerikaner zwei Steuereinheiten erhalten. Der Controller selbst wird später auch in Europa im Paket mit einem schwarzen N64 und einem indizierten Bond-Shooter im Bundle angeboten. Die Gold Edition des N64 ist für Toys 'R' Us der Auftakt zu einer Reihe von goldenen Konsolen, die es nur dort zu kaufen gibt.

Inhalt: Konsole, Spiel
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: 150-200 Euro
Erscheinungsland: Japan / USA
Veröffentlichungsgrund: Promotion
Wo erhältlich: Toys 'R' Us
Seltenheitsfaktor: Mittel

GBA King of Fighters Limited Edition

Zum Release von *King of Fighter Ex: NeoBlood* veröffentlicht Sammy ein Bundle mit dem Spiel und schlichtem schwarzen GBA. Der einzige Unterschied zum herkömmlichen schwarzen Modell ist ein kleiner, roter „The King of Fighters EX. NeoBlood"-Schriftzug in der linken, oberen Ecke. Besonders gelungen ist die Verpackung des Bundles, die mehrere *King of Fighters*-Recken zieren.

Inhalt: Konsole, Spiel
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: 70-100 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Release von *King of Fighter EX: NeoBlood*
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Gering

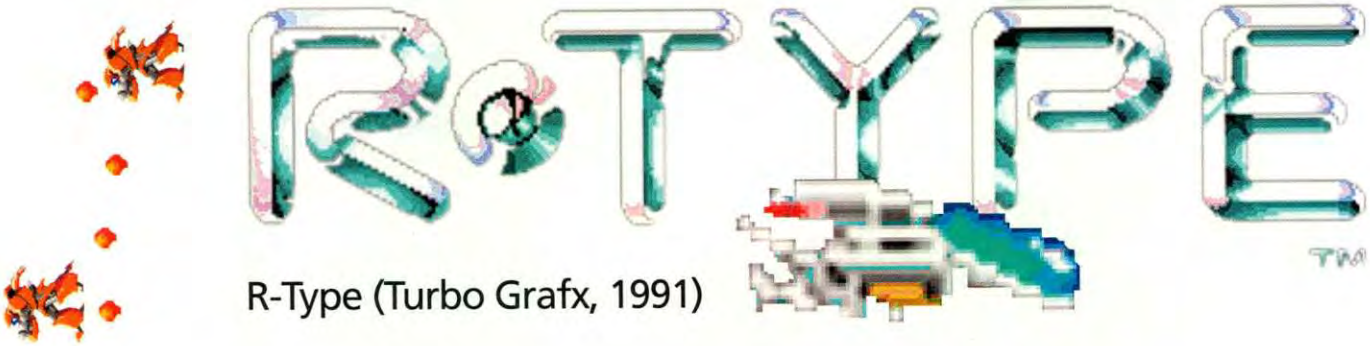
Kleine Lektion in Geschichte!

Hallo, liebe Retro-Fans! Dieses Mal gibt es zwar nicht viele Neuigkeiten zur Virtual Console. Wie aus Entwicklerkreisen zu erfahren war, findet jedoch aktuell ein reger Austausch mit Nintendo statt, um die genauen Details zum Download festzulegen. Das soll uns nur recht sein, solange zum Start wenigstens die bis jetzt angekündigten Titel verfügbar sind. Besonders ausführlich nehmen wir deshalb diesen Monat den Kult-Shooter *R-Type* und das Jump & Run *New Adventure Island* unter die Lupe, dessen Hintergrundgeschichte selbst mich überrascht hat – aber ich will nicht zu viel verraten, sondern wünsche euch viel Spaß beim Lesen!

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

INNOVATIV Hier wird der kleine Satellit zum Schutz vor den Raumgleiter gepackt. BILD: N-ZONE

LEGENDÄR Der dritte Level ist ein einziges Riesenraumschiff, das Stück für Stück zerlegt wird. BILD: N-ZONE



R-Type (Turbo Grafx, 1991)

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Manchmal möchte man an der Uhr drehen! Zurück in eine Zeit, als die Videospielewelt mit ihrer Genrevielfalt noch in Ordnung war – wie 1991! Zu diesem Zeitpunkt erschien in den USA *R-Type* für die Turbo Grafx, eine 1:1-Umsetzung des fantastischen Shoot 'em Ups aus dem Hause Irem, bei dem ältere Semester noch heute feuchte Augen bekommen!

VERDAMMT, IST DAS SCHWER!

Der Horizontalscroller versetzt euch in das 22. Jahrhundert und dort gleich in das Cockpit des legendären und namengebenden R-9a-„Arrowhead"-Fighters im Kampf gegen das Bydo-Imperium. Epische Geschichten waren noch nie die Stärke von Shoot 'em Ups, dafür aber durchdachtes Leveldesign, wunderschön gezeichnete Aliens und ausgeklügelte Waffensysteme. Und unser Beispiel hier bestätigt diese Regel – einzigartig an *R-Type* waren vor allem der neue, aufladbare Beam-Schuss und ein kleiner Satellit, der auf Knopfdruck vor oder hinter dem Gleiter positioniert wurde und dessen Einsatz perfekt beherrscht werden musste, denn auch für heutige Verhältnisse ist *R-Type* noch immer knackig schwer. Einfach einzusteigen und loszuballern endet schon nach wenigen Sekunden mit einem „Game over"! Aber genau das ist es, was Shooter wie *R-Type* mit ihrem durchdachten, aber fordernden Leveldesign so faszinierend macht. Mit jedem Continue erkennt ihr immer besser die Strukturen dieses Spieles und entwickelt so Stück für Stück den einzig richtigen Weg durch den Kugelhagel!

EIN PIXELTRAUM!

R-Type mit aktuellen Titeln zu vergleichen, fällt schon aufgrund des heutzutage exotischen Genres schwer, da die Faszination nicht wie heute von technischen Innovationen getragen wird. Die einzige Möglichkeit, ein Spiel wie *R-Type* in seiner ganzen Pracht zu erleben, ist die Jagd nach dem ultimativen Highscore. Denn nur so wurde und wird dieses Genre richtig gespielt und das erklärt die hohe Langzeitmotivation – ein absoluter Klassiker! ■

RETRO-TEST

R-TYPE

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Hudson
Entwickler:	Irem

WERTUNG ★★★★★

New Adventure Island (Turbo Grafx, 1991)

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Warum hat *Wonderboy* verblüffende Ähnlichkeit mit *Adventure Island*? Entwickler Escape programmierte in den Achtzigerjahren die Arcade-Version von *Wonderboy* und Umsetzungen für Game Gear, Master System und Mega Drive – natürlich im Auftrag von Sega! Die Rechte am Protagonisten und den Endgegnern lagen natürlich beim japanischen Videospieleriesen, die für das geradlinige Jump & Run selbst aber nicht. Also tauschte Escape kurzerhand den Helden gegen Master Higgins, veränderte die Gegner und einige Items, fertig war *Adventure Island* für das NES, das in der optisch verbesserten Neuauflage 1991 für die Turbo Grafx erschien und bald zum Download für Nintendos Wii angeboten wird.

MARIO LÄSST GRÜSSEN!

Auf dem tropischen Eiland hätte alles so schön sein können, wenn sich nicht Kriminelle ein Beispiel an Bowser genommen und noch während der Hochzeitszeremonie Higgins' Angetraute entführt hätten. Dieser fackelt natürlich nicht lange und zieht wutentbrannt mit Äxten und Bumerang bewaffnet über die Insel. Jump&Run-Fans freuen sich auf ein kunterbuntes Abenteuer, das mit seiner farbenfrohen Präsentation Urlaubsatmosphäre verbreiten könnte, würden nicht Frösche, Schnecken und allerlei fliegendes Ungetier die Rettungsaktion entscheidend behindern. Warum auf der Insel allerdings Skateboards in Eiern versteckt werden, die Higgins regelmäßig benutzt, weiß bis heute wohl kein Mensch – es bringt aber Abwechslung und lädt zum Schmunzeln ein! Superbe und kultige Jump&Run-Kost, die besonders bei ehemaligen Spielhallen-Besuchern nostalgische Erinnerungen weckt. ■

RETRO-TEST

NEW ADVENTURE ISLAND	
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Hudson
Entwickler:	Escape
WERTUNG	★★★½☆

ULKIG Die Gegner gucken zwar dumm aus der Wäsche, sind aber extrem gefährlich. BILD: N-ZONE

EXTREMSPORTLER Higgins schnappt sich auch gerne mal ein Skateboard. BILD: N-ZONE

Alle angekündigten Titel auf einen Blick

Titel:	System:	Jahr:		Titel:	System:	Jahr:	
Bonk's Adventure	Turbo Grafx	1990	★★★	Sonic The Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★
New Adventure Island	Turbo Grafx	1992	★★★½	Super Mario Bros.	NES	1987	★★★
R-Type	Turbo Grafx	1991	★★★★★	Super Mario World	SNES	1992	★★★★
				Super Mario 64	N64	1996	★★★★★

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen. Unser Cheatregiester informiert euch außerdem über die Tipps der letzten Ausgaben.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

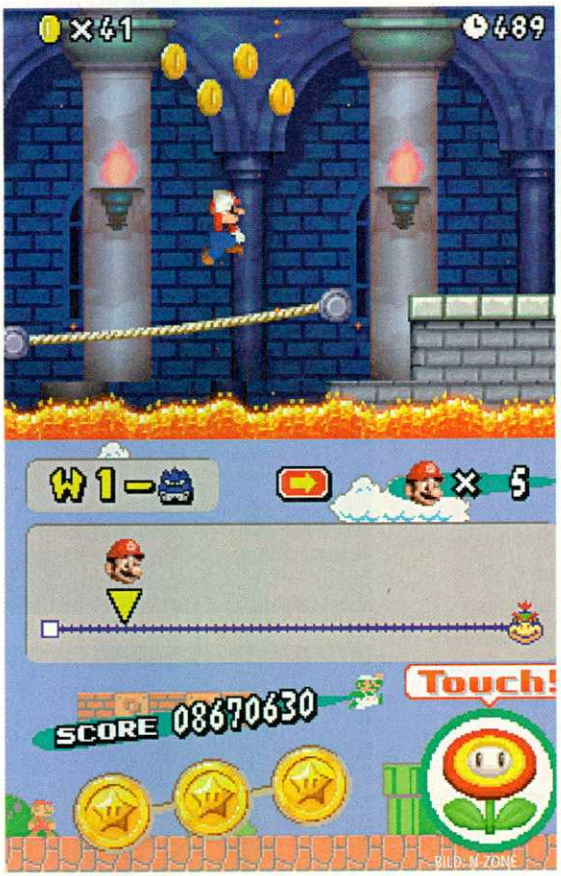
New Super Mario Bros

TIPPS | Neuer Modus

Um den „Secret Challenge"-Modus zu aktivieren, pausiert das Spiel im Karten-Modus und gebt dann folgende Tastenkombination ein:

L, R, L, R, X, X, Y, Y.

Der Cheat funktioniert allerdings nur, wenn ihr das Spiel bereits durchgespielt habt. Dadurch scrollt das Spiel nur noch nach links, das Zurückgehen nach links ist ab sofort tabu. Der gleiche Code macht den Modus übrigens auch wieder rückgängig.



Danny Phantom
Sein größter Gegner

CHEATS | Minispiele

Jede Menge Minispiele und einen knackigeren Schwierigkeitsgrad haben wir für *Danny Phantom* parat. Gebt dazu unter den Optionen folgende Passwörter ein:

Password	Belohnung
Dash	Dashs verfluchter Spind (Minigame)
Seek	ams Röntgen-Ecto-Detektor (Minigame)
Jazz	Frei schwebend (Minigame)
Ecto	Suche nach dem Tarn-Geist (Minigame)
Rush	Rush-Modus
Vlad	Höherer Schwierigkeitsgrad

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

MegaMan Battle Network 6 Cybeast Falzar/Cybeast Gregar

TIPPS | Symbole freischalten

Auf den beiden Editionen könnt ihr tolle Symbole freischalten, die im Hauptmenü zu sehen sind, sobald ihr die Voraussetzungen erfüllt habt.

Symbol	Voraussetzung
GIGA COMP	Sammelt alle fünf Giga-Chips
MEGA COMP	Sammelt alle 45 Mega-Chips
P.A. COMP	Aktiviert alle 30 Program Advances

Symbol	Voraussetzung
STD COMP	Sammelt alle 200 Standard-Chips
Starred „S"	Sammelt alle 17 Secret-Chips

Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2006

TIPPS | Karten-Codes

Diesmal gibt es die Codes zum Deck von Mister Ober-Schatten-Reiter persönlich: Kagemaru! Achtung: Für seine Falle „Strafspiel!" existiert derzeit leider kein funktionierender Code.

Monster

Code	Karte	Duellpunkte
06007213	Uria, Herr der reißenden Flammen	6.500
69890967	Raviel, Herr der Phantome	6.500
32491822	Hamon, Herr des tosenden Donners	6.500
61505339	Der Schöpfer	5.200

Fallen

Code	Karte	Duellpunkte
51394546	Friedhofsbombe	2.600
48276469	Kettensprengung	2.600
49010598	Göttlicher Zorn	3.900
83968380	Krug der Gier	4.680
58392024	Fehlpolymerisation	2.600
65810489	Statue des Bösen	3.120

Zauber

Code	Karte	Duellpunkte
89801755	Informant der Unterwelt	2.600
93224848	Phantom Märtyrer	2.860
74848038	Monster-Reinkarnation	5.200
55144522	Topf der Gier	9.100
70828912	Voreiliges Begräbnis	9.100

Classic Cheat

BILD: N-ZONE

TIPPS | Geschickter Handel

Asphalt Urban GT

Ihr wollt bei *Asphalt Urban GT* möglichst schnell mit den fetten Schlitten über die Straße donnern? Kein Problem, denn am Geld sollte es nicht scheitern. Geht einfach zum Autohändler und kauft euch dort eine Chevrolet Corvette C6 für 45.000 $. Anschließend geht ihr in eure Garage und verhökert die Karre für 45.500 $. Diesen Vorgang wiederholt ihr, so oft ihr möchtet.

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten Ausgaben.

Titel	Ausgabe
GameCube	
Animal Crossing	07/06
Batman Vengance	05/06
Bratz Rock Angelz	03/06
Call of Duty: Big Red One	05/06
Def Jam Vendetta	06/06
Die Chroniken von Narnia:	
Der König von Narnia	05/06
Die Unglaublichen – The Incredibles:	
Der Angriff des Tunnelgräbers	04/06
Himmel und Huhn	05/06
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06
Kelly Slater's Pro Surfer	08/06
Mario Party 4	02/06
Medal of Honor	07/06
Need for Speed: Most Wanted	02/06
Outlaw Golf	04/06
Peter Jackson's King Kong	04/06
Prince of Persia	06/06
Shrek SuperSlam	02/06
Sonic Heroes	03/06
Spartan Total Warrior	05/06
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	04/06
Super Mario Sunshine	08/06
Super Smash Bros. Melee	07/06
Tony Hawk's American Wasteland	02/06
True Crime: New York City	04/06
Turok Evolution	01/06
X-Men Legends II – Rise of Apocalypse	02/06
X-Men: The official Game	08/06
Game Boy	
Die Unglaublichen – The Incredibles:	
Der Angriff des Tunnelgräbers	04/06
Donkey Kong Country 3	03/06
Mario & Luigi: Superstar Saga	
Power Rangers: Space Patrol Delta	07/06
SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde:	
Durch dick und dünn!	06/06
The Legend of Zelda: The Minish Cap	07/06
Yu-Gi-Oh Ultimate Masters Edition –	
World Championship Tournament	06/06
Nintendo DS	
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging ...	08/06
Kim Possible: Kimmunicator	07/06
Metroid Prime Hunters	08/06
Mario Kart DS	06/06
Pokémon Link!	07/06
Puyo Pop Fever	06/06
Super Princess Peach	07/06
Tamagotchi Connexion Corner Shop	08/06
TMNT 3: Mutant Nightmare	03/06
N64	
Super Smash. Bros.	06/06

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Prince of Persia: The Two Thrones (GC)

Hallo N-ZONE-Team!
Ich komme bei *Prince of Persia: The Two Thrones* einfach nicht weiter. Und zwar: Wenn man zum zweiten Mal mit dem Streitwagen fährt, kommen anschließend zwei Bossgegner auf einmal auf einen zu. Könnt ihr mir helfen, sie zu besiegen?

Markus und Bastian per E-Mail

N-ZONE Die beiden Zwillinge sind harte Brocken. Attackiert zuerst denjenigen, der das Schwert schwingt. Nach einigen Schlägen eilt ihm sein Bruder mit der Axt zu Hilfe, bleibt dabei aber mit seiner Waffe im Boden stecken. Nun ist der richtige Zeitpunkt gekommen, den Axtschwinger anzugreifen. Nach einigen Treffern könnt ihr einen Speedskill starten. Wiederholt den Vorgang und bald geben die Zwillinge den Löffel ab.

Trauma Center: Under the Knife (DS)

Hi N-ZONE-Team,
ich habe eine Frage zu *Trauma Center*. Ich bin gerade in der Delphi-US-Zelle, habe den GUILT-infizierten Forscher schon operiert und bin bei Professor Blackwells Operation (Savato). Ich komme nur zu der Stelle, an der Victor erscheint, mir das Serum gibt und Derek die heilende Hand einsetzt. Ich habe keine Ahnung, was ich jetzt machen soll. Könnt ihr mir helfen?

Gabriel per E-Mail

N-ZONE Wir als OP-Spezialisten haben natürlich die Lösung des Problems. Du bist ja schon recht weit gekommen – der Rest ist fast ein Kinderspiel. An der Stelle, an der Healing Touch automatisch einsetzt, musst du den schon bekannten Stern in die Mitte des Touchscreens zeichnen, wodurch ein zweiter Healing Touch aktiviert wird – jetzt steht die Zeit still und Savato kann sich nicht mehr bewegen. Injiziere das Serum und fahre mit den Standard-Prozeduren fort, schon ist die Mission beendet!

Super Smash Bros. Melee (GC)

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich habe sehr dringende Fragen zu *Super Smash Bros. Melee*. Wisst ihr, wie ich alle Stages freischalten kann?

Thomas per E-Mail

N-ZONE Hallo Thomas, da du nicht der Einzige warst, den diese Frage plagt, hier die komplette Liste aller freischaltbaren Stages in *Super Smash Bros. Melee*.

Stage: Battlefield
Damit diese Arena zur Auswahl steht, müsst ihr den All-Star-Modus das erste Mal durchspielen.

Stage: Big Blue
Um an diesen Kampfschauplatz zu gelangen, müsst ihr im VS.-Modus mindestens 150 Kämpfe absolvieren. Allerdings dürft ihr diesen Modus während der Kämpfe nicht verlassen. Das bedeutet für euch, ihr habt ein schönes Stück Arbeit vor euch.

Stage: Tiefen von Brinstar
Begebt euch hierfür wieder in den VS.-Modus. Nach 50 bestandenen Kämpfen steht diese Arena zur Auswahl.

Stage: Dream Land Stage
Damit ihr euch auf diesem Schauplatz duellieren könnt, müsst ihr alle Target-Tests mit allen Charakteren schaffen. Das bedeutet, alle normalen und alle versteckten Figuren müssen den Test bestehen.

Stage: Final Destination
Ihr müsst alle 51 Event-Kämpfe bestehen.

Stage: 2D-Welt
Für diese Aufgabe müsst ihr Mr. Game & Watch auswählen. Spielt mit ihm nun den Classic-Modus durch, und ihr könnt die neue Arena betreten.

Stage: Fourside Stage
Begebt euch dafür in den VS.-Modus. Nachdem ihr mindestens 100 Kämpfe ohne Unterbrechung gespielt habt, erhaltet ihr für euer Durchhaltevermögen diese Kampfarena.

Stage: Tiefster Kongo
Ihr müsst den 15-Minuten-Melee-Wettkampf knacken. Der geeignetste Charakter für diese Aufgabe ist Donkey Kong.

Stage: Pilz-Königreich II
Um diese Kampfarena freischalten zu können, benötigt ihr die Birdo-Trophäe, die ihr im Verlauf des Spiels bekommt. Es ist keine von den Belohnungen, die ihr für das Durchspielen eines der Spielmodi erhaltet – das heißt, es kann früher oder später passieren.

Stage: Poké-Flug
Hier müsst ihr den VS.-Modus auswählen und mindestens 200 Kämpfe bestehen, ohne diesen Modus zu verlassen.

Stage: Yoshi's Island Stage
Um an diese Arena zu gelangen, müsst ihr im Home-Run-Wettbewerb mit Yoshi eine Weite von mindestens 400 Metern schlagen.

Abspielbar auf PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N-ZONE

09/2006 **Plus-Abo-DVD: Inhalt**

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Age of Empires: The Age of Kings (DS)

Vorschau
Castlevania: Portrait of Ruin (DS)
Metroid Prime Pinball (DS)

Test
Ab durch die Hecke (DS)
Ab durch die Hecke (GC)
Fluch der Karibik 2 (DS)
Fluch der Karibik 2 (GB)
Garfield und seine neun Leben (GB)
Kim Possible – Dr. Drakkens Untergang (GB)
MegaMan Battle Network 6 (GB)
Puyo Pop Fever (DS)
Super Monkey Ball Adventure (GC)

Bonus
Duell der Mario-Kart-Profis
Highscore-Marathon: Mario Kart DS
Leser fragen, NZ hilft: New Super Mario B.
Lesertest: New Super Mario Bros.

Spiel-Trailer
Age of Empires: The Age of Kings
Need for Speed: Carbon
Rayman Raving Rabbids: Fakt #2
Tomb Raider: Legend

Film-Trailer
Die Super-Ex
Geheime Staatsaffären
Open Water 2
Wie sehr liebst du mich?
Zum Glück geküsst

Seite 2:

XBOX-ZONE

Vorschau
Dead Rising (X360)
Enchanted Arms (X360)
Too Human (X360)

Test
Chromehounds (X360)
FlatOut 2 (Xbox)
MotoGP 2006 (X360)
Prey (X360)
Sensible Soccer (Xbox)

Bonus
Halo 3: Die Entstehung des E3-Trailers
Rainbow Six Vegas (Präsentation)
Zu Gast auf Microsofts E3-Party

Spiel-Trailer
DHdR: Schlacht um Mittelerde II

PLAYZONE

Vorschau
Gangs of London (PSP)
Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
MGS Digital Graphic Novel (PSP)
Shinobido (PS2)
Suikoden V (PS2)
Tekken: Dark Resurrection (PSP)

Test
Forbidden Siren 2 (PS2)
Formel Eins 06 (PS2)
GTA Liberty City Stories (PS2)
Micro Machines V4 (PSP)
Street Fighter Alpha Anthology (PS2)
Syphon Filter: Dark Mirror (PSP)
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (PSP)
World Tour Soccer 2 (PSP)

Bonus
Metal Gear Saga Vol. 1: Ein Überblick
PlayStation Masters No. 5

Spiel-Trailer
LocoRoco

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge der unabhängigen Magazine N-ZONE, PLAYZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

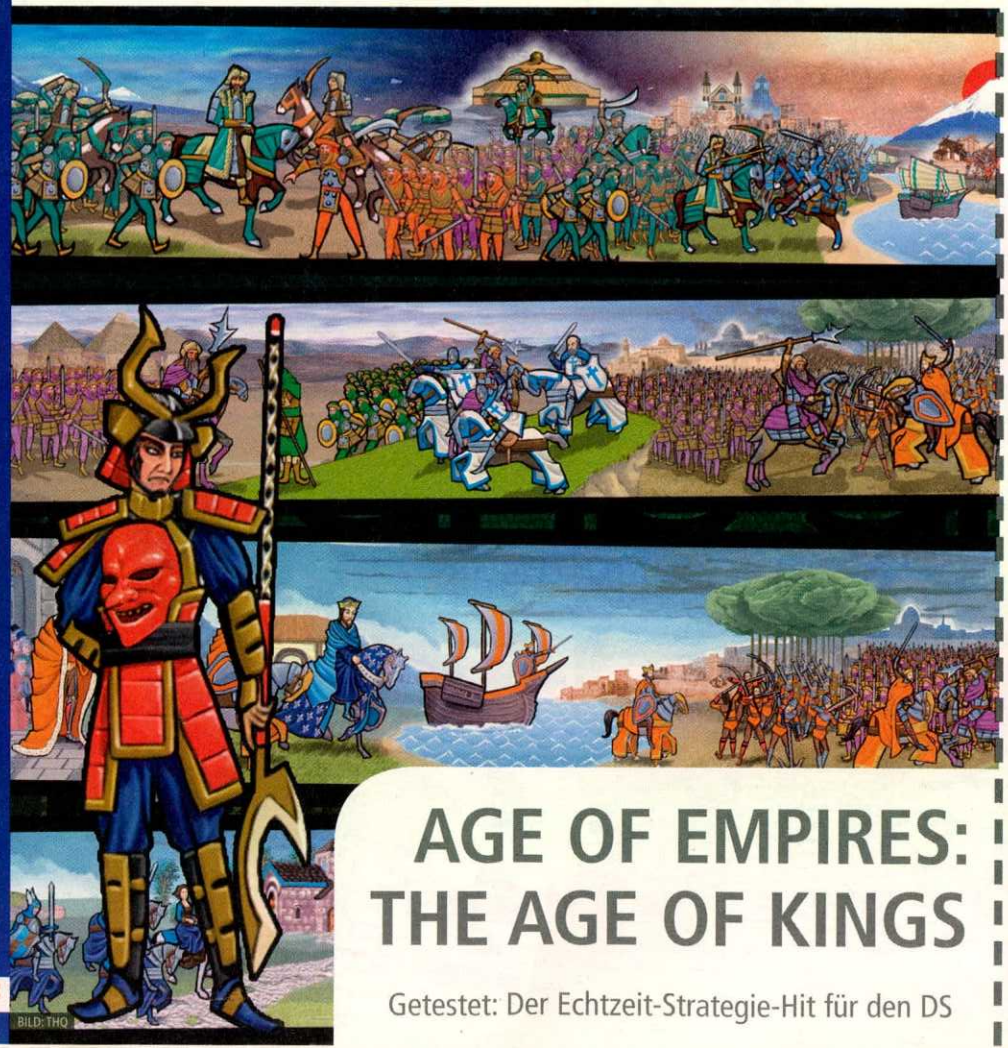
© 2006 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE 09/2006 Age of Empires: The Age of Kings • NfS: Carbon • New Super Mario Bros.

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE



AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

Getestet: Der Echtzeit-Strategie-Hit für den DS

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo GameCube-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GB)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GB)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Need for Speed Carbon	___	❑	❑	❑
Tony Hawk's Downhill Jam	___	❑	❑	❑
Marvel Ultimate Alliance	___	❑	❑	❑
Super Monkey Ball Banana Blitz	___	❑	❑	❑
Splinter Cell: Double Agent	___	❑	❑	❑
Pokémon Diamond & Pearl	___	❑	❑	❑
Final Fantasy III	___	❑	❑	❑
Castlevania: Portrait of Ruin	___	❑	❑	❑
Age of Empires	___	❑	❑	❑
Reportage Touch Generation	___	❑	❑	❑
Reportage Filme/Serien zu Videospielen	___	❑	❑	❑

5. Seit der Ausgabe 07/06 präsentiert sich die N-ZONE komplett in neuem Look. Wie gefällt dir das neue Design?

❑ Einfach klasse! ❑ Ist mir egal
❑ Ich fand das alte Design schöner!

6. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf der PS2 ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

7. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Test: _____ Vorschau: _____ Spiel-Trailer: _____
Film-Trailer: _____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Age of Empires: The Age of Kings	___	❑	❑	❑
Metroid Prime Pinball	___	❑	❑	❑
Castlevania: Portrait of Ruin	___	❑	❑	❑
Super Monkey Ball Adventure	___	❑	❑	❑
Ab durch die Hecke (GC)	___	❑	❑	❑
Puyo Pop Fever	___	❑	❑	❑
Fluch der Karibik 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Fluch der Karibik 2 (GB)	___	❑	❑	❑
MegaMan Battle Network 6	___	❑	❑	❑
Kim Possible - Dr. Drakkens Untergang	___	❑	❑	❑

9. Was hältst du von den Boni auf unserer DVD?

❑ Finde ich super! Bitte mehr davon. ❑ Interessiert mich nicht
❑ Ist mir egal
❑ Dieses Thema würde mir gefallen: _____

10. Seit der Ausgabe 07/2006 bieten wir unseren Abonnenten das N-ZONE-Plus-Abo an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

11. Auf Seite 93 dieser Ausgabe findet ihr ein Cover für die Abo-DVD zum Ausschneiden. Was haltet ihr davon?

❑ Finde ich super ❑ Finde ich unnütz ❑ Ist mir egal ❑ Habe kein Plus-Abo

12. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

13. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

14. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

15. Was hältst du von unserem Guide zur Games Convention?

❑ Finde ich super. Bitte regelmäßig machen. ❑ Interessiert mich nicht
❑ Ist mir egal

16. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

17. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

18. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

19. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

20. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

21. Lesercharts: Welche drei Spiele für GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

22. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 09, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Mario Party 7* euer absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Children of Mana* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit der Gewinnspielnummer, der Lösung (sofern notwendig) und eurer Adresse an unten stehende Nummer.

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Age of Empires	DS
02. Baten Kaitos Origins	GC
03. Call of Duty 3	Wii
04. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
05. Children of Mana	DS
06. Diddy Kong Racing	DS
07. Excite Truck	Wii
08. Final Fantasy III	DS
09. Harvest Moon	GC/DS
10. LEGO Star Wars II	GC/DS/GB
11. Metroid Prime 3: Corruption	Wii
12. Metroid Prime: Pinball	DS
13. NfS: Carbon	Wii/GC/DS/GB
14. Pokémon Diamond & Pearl	DS
15. Pokémon Mystery Dungeon	GB
16. Pokémon Ranger	DS
17. Pro Evolution Soccer 2007	DS
18. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
19. Rayman Raving Rabbids	Wii
20. Red Steel	Wii
21. Starfox DS	DS
22. Super Mario Galaxy	Wii
23. Super Paper Mario	GC
24. Super Smash Bros. Brawl	Wii
25. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii/DS
26. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
27. Wii Sports	Wii
28. Yoshi's Island 2	DS
29. Zelda: Phantom Hourglass	DS
30. Zelda: Twilight Princess	GC/Wii

LESERCHARTS

01. Animal Crossing: Wild World	DS
02. Big Brain Academy	DS
03. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
04. Electroplankton	DS
05. FIFA Street 2	GC
06. Kirby: Power Paintbrush	DS
07. LEGO Star Wars	GC
08. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
09. Mario Kart DS	DS
10. Mario Kart: Double Dash!!	GC
11. Mario Party 7	GC
12. Mario Smash Football	GC
13. Metroid Prime	GC
14. Metroid Prime 2: Echoes	GC
15. Metroid Prime Hunter	DS
16. Need for Speed Undergr. 2	GC
17. Need for Speed: MW	GC
18. New Super Mario Bros.	DS
19. Nintendogs	DS
20. Pokémon Link!	DS
21. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
22. Resident Evil 4	GC
23. Resident Evil Zero	GC
24. Super Mario 64 DS	DS
25. Super Mario Smash Bros.	GC
26. Super Princess Peach	DS
27. Tetris DS	DS
28. Trauma Center	DS
29. Viewtiful Joe: DT	DS
30. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Redaktionsdirektor **Hans Ippisch**

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) **Fabian Sluga**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Thomas Eder, Thomas Schreiner, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christoph Kraus, Sascha Dowidat, Sebastian Stange, Marius Wallat

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme

Art Director Andreas Schulz
Layout Lars Kromat, René Weinberg, Wojtek Pruchnicki
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung René Weinberg

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director **Hans Ippisch**
Marketing Ruth Schöllhammer (Ltg.), Jeannette Haag
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 900 475-130; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitte.asmus@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20/Plus-Abonnement € 51,60
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20/Plus-Abonnement € 63,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Normal-Abonnement € 42,-/Plus-Abonnement € 56,40

ISSN/Pressepost: N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 43739, ISSN: 1433-8424

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZYN SPORTOWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT.

Die Kolumne

„So seh'n Sieger aus …"

Vier Wochen lang befand sich unser Land in einem regelrechten Ausnahmezustand. Zwischen Nordsee und Alpen, Aachen und Görlitz hat sich ein bemerkenswertes neues „Wii-r"-Gefühl breit gemacht. Auch an unserer Redaktion ging die Fußball-WM natürlich keineswegs spurlos vorüber. Jeden Morgen wurde über die Schreibtische hinweg heiß und heftig über die Spiele des Vortags diskutiert und beim verlagsinternen WM-Tippspiel gab es echte Siegertypen – wie unseren Cheftrainer Fabian – sowie auch ein paar Verlierer. Wie dem auch sei, mittlerweile ist der ganze Ballzauber vorüber und so mancher fußballverrückte Zeitgenosse fällt in ein tiefes, schwarzes Loch. Wir aber – und hoffentlich auch ihr – nicht, denn zu unserer Rettung gibt es ja immer noch Nintendo. Jetzt heißt es nicht mehr „Das Runde muss ins Eckige", sondern „Das Eckige – sprich: der GameCube – muss wieder vor den Fernseher". Apropos Sieger und Verlierer: Über den wenig gelungenen Auftritt des japanischen Stürmerstars Naohiro Takahara in den deutschen Stadien wollen wir hier nicht viele Worte machen. Denn bald dürfen wir bekanntermaßen einen Typen aus Fernost mit echten Winner-Qualitäten erwarten. Wii, ihr wisst nicht, wer gemeint ist? Wii natürlich, ist doch klar. Leider ist es noch nicht so weit und deshalb müssen wir uns alle ein wenig in Geduld üben. Wii überbrückt ihr eigentlich die sehnsüchtige Warterei auf Nintendos revolutionären Siegertyp? Schreibt uns doch einfach an redaktion@n-zone.de.

Kurioses aus der Videospielbranche: Biofeedback-Tetris N64

Da sage noch einer, die Verbindung zwischen Mensch und Maschine sei besonders kompliziert. Ende des letzten Jahrtausends belehrte uns die Videospielbranche eines Besseren. Denn da kam *Tetris 64* zusammen mit einem Biofeedback-Sensor auf den Markt, der das Gameplay des Stapelvergnügens an den Herzschlag des Spielers anpasst. Dabei gibt es zwei unterschiedliche Einstellungen. Auf der Stufe „Normal" ist das Spiel mit zunehmender Erregung leichter zu bewältigen. „Reverse" hingegen beschleunigt die Fallgeschwindigkeit der kleinen Steinchen, wenn sich der Pulsschlag des Spielers erhöht. Da dieses Modul von Beginn an leider nur für den japanischen Markt bestimmt war, dürfte sein Vorkommen in einer Spielesammlung hierzulande etwa so selten sein wie ein persönliches Rendezvous mit dem Yeti.

Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Das Highlight in der N-ZONE 10/2001 war zweifelsohne der GameCube-Launch in Japan. Unser dortiger Korrespondent Warren Harrod versorgte uns damals gleich mit drei Exemplaren des Würfels, damit wir exklusiv die ersten Eindrücke mit euch teilen konnten. Außerdem lieferten euch diverse Messeberichte die heißesten Trends ins Haus und die lange herbeigesehnten deutschen Versionen von *Pokémon Stadium 2* (90%), *Zelda: Oracle of Ages/Seasons* (92%/94%) sowie *Paper Mario* (90%) sahnten in den Tests Höchstwertungen ab.

Was wird gespielt bei …

Harald Riegler

Harald Riegler ist 32 Jahre alt und Geschäftsführer des in Wien ansässigen Spiele-Publishers Sproing Interactive Media.

Was spielst du im Augenblick?
Oblivion, *Shadow of the Colossus*, *PGR 3*, *Ace Attorney* und *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*

Was gefällt dir an den Spielen?
An *Oblivion* die tolle Spielwelt und an *SotC* die großartige Atmosphäre. Als Autorennspiel-Fan komme ich an *PGR 3* nicht vorbei. *Ace Attorney* besticht durch eine originelle Idee und macht viel Spaß! Und zu *Dr. Kawashima* siehe nächste Frage …

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Advance Wars Dual Strike. Es ist einfach zu begreifen und verfügt über eine große Spieltiefe! *Another Code*, weil es das erste DS-Adventure war – nicht ohne Fehler, aber wirklich gut gemacht. Und schließlich *Gehirn-Jogging*: Der Doktor sagt, mein Gehirn sei jünger als ich.

Was gefällt dir an Wii am meisten?
Dass man endlich mal anders spielt und Nintendo nicht einfach nur in die Fußstapfen der anderen getreten ist. Dazu hat mich *Zelda* auf der E3 endgültig überzeugt.

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Ich bin eigentlich kein großer Fan von Neuauflagen. Neue Spiele sind mir am liebsten. Ausnahme: *OutRun 2*. Da wurde so gut wie nichts gegenüber dem Original geändert und das war genau die richtige Entscheidung.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Schwierig … *OutRun* am Automaten. Was für ein Feeling! Dazu kommen *Ms. Pac Man* und *Missile Command* am Atari 2600. Die Grafik war der Hammer! Und natürlich *Maniac Mansion* sowie *Neuromancer* am C64.

Welche Spiele-Genres bevorzugst du generell?
Rennspiele, Handheld-Taktik, Konsolen-Ego-Shooter, Adventures, RPGs – etwa in dieser Reihenfolge.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Spielt *Panzer Tactics DS*! [Sorry, das musste sein ;)]

N-ZONE 10/06 ab 6. September am Kiosk!

BILDER: NINTENDO

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:
FIFA 07 (GC/DS/GB)
Splinter Cell: Double Agent (DS)
Starfox (DS)

Reportage

Wii

Auf der Games Convention vom 24. bis zum 27. August wird Nintendo weitere Geheimnisse um den GameCube-Nachfolger Wii lüften. Wir versorgen euch mit den Highlights der Games Convention sowie den neuesten Infos zu *Super Mario Galaxy*, *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Metroid Prime 3: Corruption* und allen weiteren Wii-Titeln.

Vorschau

Tomb Raider Legend

Lange mussten GameCube-Fans warten, doch jetzt kommt Laras neues Abenteuer endlich.

Test

Opera Browser

Wir verraten im knallharten Test, was der neue Opera Browser für DS wirklich taugt.

Test

LEGO Star Wars II

Wenn die Macht mit uns ist, schauen auch Darth Vader, Luke Skywalker & Co. zum Test vorbei.

Lesefutter für Konsolenfans

XBOX-ZONE 09-10/06

Wichtigste Themen: *Saint's Row, Dead Rising, Prey, Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde, Need for Speed Carbon, Elveon.*

PLAYZONE 09/06

Wichtigste Themen: Die *Metal Gear*-Saga auf 14 Seiten, *Call of Duty 3, Need for Speed Carbon, Formel Eins 2006, Syphon Filter: DM*

EDGE 09/06

Wichtigste Themen: *The Outsider,* Reportage „Was aus Core Design wurde", Reportage „Spielemacht Frankreich"

XBOX 360 09/06

Wichtigste Themen: *Prey, Tony Hawk's Project 8, Test Drive Unlimited, Shadowrun, Enchanted Arms, Virtua Tennis 3*

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr, Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.